СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ
КОМПЮТЪРНИ ИГРИ | МУЛТИМЕДИЯ

gamers' WORKSHOP

НОЕМВРИ 2001 | БРОЙ 10
ЦЕНА: 4,90лв. | БЕЗ CD: 2,50лв.

NAME: PREDATOR FILE#6925791
ORIGIN: Unknown
CAUSE OF DEATH: Massive blood loss due to decapitation. Acid burns noted on torso.
NAME: MARINE FILE #79/3147
ORIGIN: Earth
CAUSE OF DEATH: Thoracic vertebrae severed at T5 & T6 by massive projectile. Also sustained intense trauma to major organs.
NAME: ALIEN FILE#542316
ORIGIN: LV-1201
CAUSE OF DEATH: Multiple high caliber gun shot wounds delivered at close range to upper chest and facial area.
ALIENS VERSUS PREDATOR 2

РЕВЮ
Empire Earth | Civilization 3
Stronghold | Myth 3 | FIFA 2002

ПРЕДВАРИТЕЛНО
Warlords Battlecry 2 | Hitman 2

КИНО
SHREK

ФЕНТЪЗИ ФАКТОР

списание за любителите
на настолни ролеви игри,
фантастични разкази и още нещо...

СЪДЪРЖАНИЕ

ALIENS VS. PREDATOR 2

EMPIRE EARTH

CIVILIZATION 3

ПРЕДВАРИТЕЛНО

WARLORDS BATTLECRY 2	18
HITMAN 2	20

РЕВЮ

ALIENS VS. PREDATOR	10
STRONGHOLD	22
CIVILIZATION 3	26
FIFA 2002	30
MW4: BLACK KNIGHT	32
SCHIZM	36
MONSTER INC.	38
TENNIS MASTERS	40
REAL WAR	42
EMPIRE EARTH	44
MYTH 3: THE WOLF AGE	48
RAINBOW SIX BLACK THORNE	51

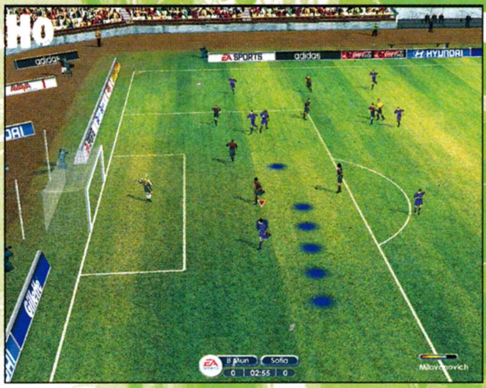
ОТ КРАК НА КРАК

RALLY CHAMP EXTREME	54
LOCO COMMOTION	55
TOON CAR	56
CARRERA GP	57
MONSTER TRUCK RUMBLE	58
SNOWCROSS	59
DRAGON'S LAIR	60
4X4 EVO 2	61

И ОЩЕ...

ЗАГАДКА	6
ТЕСТ	7
КИНО: SHREK	62
ЕМУЛАТОРИ	64
НАСТОЛНИ RPG	65
ХАРДУЕР	66
СОФТУЕР	68
ИНТЕРНЕТ	70
ПОЩА	72

FIFA 2002



STRONGHOLD

MYTH 3

СПИСАНИЕ
"Gamers' Workshop"

РЕДАКТОРИ:
Диян Димитров
Илиян Илиев

ДИЗАЙН:
Иван Христов

РЕКЛАМА:
Юлиян Калдерон
Александър Гранчаров

СПЕЦИАЛНИ ПРОЕКТИ:
Красимир Семерджиев
Евгений Тенев

ИНТЕРНЕТ СТРАНИЦА:
SaintP
[MarShall]
Iv4n

Издател: "Уъркшоп Груп" ООД
Адрес:
София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефони:
02/980-68-29, 980-72-45
e-mail: workshop@netbg.com
url: www.workshop.netbg.com
Интернет от HEADOFF
Основен разпространител:
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93
Печат: "Делта +"
Телефон 032/63-06-42

АВТОРИ:
Александър Александров - Alex III
Александър Бакалов - Snake
Апостол Апостолов - Chappy
Благомир Петров - FonManiac
Георги Динчев - mEd IEb
Диян Димитров - Freeman
Евгений Тенев - Dimensin
Елена Костадинова-Щих - Elexis
Иван Кънев - UnDead
Иван Христов - uRKO
Ивелин Иванов - ChieFFF
Илиян Илиев - Whisper
Константин Грозев - Balrog
Петко Рангелов - SaintP
Петър Рангелов - Cabal
Юлиян Калдерон - Groover

Преодолявам последните сто метра до кооперацията и си мисля за редакционната страничка и за новата ми среща с вас. Понякога става и така, всъщност така, обикновено, става най-добре - вървейки, превърнал с годините ходенето в един механичен навик, ангажиращ тялото, оставям цялата си същност на мислите. В случая на всичко онова, което бих искал да ви кажа днес. Този път в тях - прочетени или чути някъде - се вмъкват, като малки, палави натрапници, някакви стихчета. Опитвам да ги изтикам, но те ме следват - докато отварям външната врата, докато се изкачвам по стълбите и търся в тъмното ключовете за редакцията, докато се лутам с опипване към стола пред бюрото. Не искам да паля лампите. Нека нощта сама се стопи в настъпващия ден…

"… ръцете ми са бриз, галещ косите ти…"

Разтърквам чело и поглеждам навън. Развиделява се, но тъмнината все още е във властта си. В стъклото на прозореца се мярва одухотвореното ми, красиво лице… (хеее-хе-хе! ;-)

СТОП! СТОП! СТОП!…

Пак си объркал минутите за реклама с вечерния филм. (Днес рекламата е на Headoff, които вчера ни прекараха интернет - нон-стоп, стабилна връзка, як даунлоуд, МЕЧТА, превърната в реалност от едни добри приятели…)

Втори дубъл. Камера. Готови. Снимаме…

"…изгревът, който се събужда е моето желание…"

Мястото е зелено и хладно, изградено от тъканта на хармонията. Спокойно. И няма фалш, измами или лъжа, всичко е точно конфигурирано и стабилно. Поляна от мъгли. Тук нищо не се променя или по-скоро промените са естествени и бавни, толкова бавни и ненатрапчиви, че сякаш не се случват. Главата ми почива върху скалистия мъх, а във въздуха се носи звук, който не се чува. Оставям тялото си да се носи по неговите нереални вибрации. Не мисля за нищо. Оставям се на ритъма, той попива в същството ми, слива се с този на сърцето, изпълва целия свят. Самият аз се превръщам в ритъм. Нирвана. Вселена, в която съм, но и тя е в мен. Съзнанието ми, очакващо нечие вълнуващо завръщане…

СТООП! СТОП! СТОП!…

Какво е това бе, розова серия? К'ви поляни, к'ви ритми. Остави мечтите, човече, върни се в реалния свят. (Като стана дума за връщане, радвам се да ви споделя радостта си от завръщането на Goodman в редиците ни, нещо, в което и сами можете да се убедите в рубриката "От Крак На Крак". Добре дошъл отново, приятелю.)

Трети дубъл. Камера. Готови! Снимаме…

"… морето, което те прегръща е моето усещане…"

Махам с ръка пред лицето си, сякаш да прогоня досадна муха, но вече е късно. Стихът се е врязал, а мисълта ми го следва, притеглена от магнетизма му. По колко различен начин понякога хората усещат нещата. И колко е хубаво, и колко е тъжно това. Един неразрешим парадокс, даряващ ни с радостта от допира с огромното разнообразие на човешката природа и едновременно, правещ ни понякога нещастни заради неспособността ни да я разберем напълно. Или пък другите да я разберат.

Сещам се за едно подходящо стихотворение, което сега ще ви напиша:

И тъй, веднъж в една гора
случайно случай стар събра
под сянката на месец жълт
Червена шапчица и вълк.
Напук на всички правила,
той казал й: "Със мен ела!"
И тя повярва на вълка
и двама тръгнаха на път.
Една звезда им беше знак,
вървяха те във дъжд и сняг,
без дъждобран и без чадър,
тя - по-добра, той - по-добър.
Ала един ловец с перо
от приказка на Шарл Перо
изпълни свой служебен дълг,
убивайки добрия вълк.

О, смел ловец, поклон, поклон,
о, пушко, и на теб поклон.
Поклон на точния патрон,
поклон на строгия закон.
Червена шапчице, здравей,
недей да плачеш ти, недей!
Къде бе тръгнала, къде?
Той щеше да те изяде.
Но кой ще разбере защо,
без шапчица и без палто,
тя броди още в оня лес
и търси своя вълк до днес...

СТООООООП! СТОП! СТОП!…

Почивка!

Хм, слушай сега, друже. Днес трябва да направим филм за теб. Поредната страница от "Дневника на един Freeman". Сам разсъди - какво ще си помислят читателите за теб: "Тоя пак се е депресирал, аман вече от глупостите, с които ни занимава. Защо не мислиш за нещо друго, за нещо весело или героично, например? Пренеси ни в света на Stronghold, да речем, навлечи ония ми ти брони, вземи един меч, дай воля на енергията и яростта си, бъди мъж.

Но аз не съм депресиран! Всъщност, в момента, съм толкова далеч от това състояние. Просто съм си такъв - весел и тъжен едновременно. Люшкащ се между състоянията. Един обикновен човек, който просто мисли малко повече, отколкото, може би, е препоръчително.

Е, добре бе, ман, как каеш. Бъди си обикновен тогава. Избълвай баналностите набързо и да се свършва.

Хайде още веднъж. Четвърти дубъл. Камера. Готови. Снимаме…

Ами, май така ще направя, все пак. Хайде да приключваме, наистина.

И така скъпи, (по и) читатели, както неведнъж вече, така и днес, ви приветствам и каня да споделите труда ни. Много ми иска да останете малко по-доволни от него, отколкото ние.

Не смятаме броя за лош, дори напротив - постарахме се да го направим максимално любопитен и увлекателен за вас. Единствено ни гложди съмнението за постигнатия баланс между литературност и информативност и разчитаме да ни кажете оценката си. Безпристрастно и обективно, по възможност :-).

С този брой изпълняваме едно от найчесто отправяните искания към нас, а именно - да ви покажем физиономиите си. И понеже на нас никога нищо не ни е достатъчно, вместо да ви предлагаме снимки, направихме нещо далеч по-добро. С изключение на Whisper и Elexis, всички останали можете да видите в специалния клип, който подготвихме за вас, и който ще откриете на диска. Бързам да отбележа, че всички останали са излезли доста по-хубави, отколкото са в действителност, а аз - както обикновено - съм далеч по-грозен ;-).

В книжното тяло, всичко е както обикновено - рецензии за новите игри, превюта, кино, "От Крак На Крак" и така нататък. Няма нови рубрики, но се мисли по възможността да се възроди "Разказ с неочакван край" или нещо подобно. Също се нуждаем от съвета ви за това. Така, че пишете.

Няма да издавам тайни за следващия брой, но отсега ви казвам, че за Коледа ви готвим приятна (всъщност доста приятна) изненада.

И с това настъпва и края на тази редакционна страничка. Слагам точка и работата ми за броя приключва. Мога да се потопя в ежедневните дела.

И все пак някъде отвътре, от дълбоките кътчета на съзнанието, като изгряващото слънце, което набира се откъсва от хоризонта и полита волно в небето, изплуват думичките…

"… да полетим към млечния път и да се слеем вечно със звездите…"

Freeman

ИМЕ НА КЛУБА	ГРАД	АДРЕС	ТЕЛ.	БРОЙ PC	КОНФИГУРАЦИИ	ЛВ/ЧАС	ЕКСТРИ
VIRTUS	София	ул. "Хан Аспарух" 53	9864993	40	Duron 800, 256 RAM, GeForce 2 MX 400, 17" LG Flatron	0,99 лв. 4 лв. - нощ	Headoff Direct!
Allien's club	София	ул. "Бачо Киро" 24	9801110	9	Celeron 500, 128 RAM, Voodoo 2000, 17" Sony	1 лв. 1,5 лв.	Headoff Direct!
Axel	София	ж.к. "Сердика" бл.18а вх.В		12	Celeron 300, 64MB Ram	1лв.	Headoff Direct!
Club WWW	София	ул. "Черковна" 61, ул. "Оборище" срещу ДСК	088/ 372638	13	Celeron 400, 64MB Ram, TNT2-32MB, 17" Monitor	1лв Игри, 2лв. И-нет	Headoff Direct!
Cyber Zone	София	ул. "Раковски" 149	9866681	15	Duron 950, 256 RAM, GeForce2, 19" Sony	1,3 лв. 5 лв. Нощна	Headoff Direct!
Diablo	София	бул. "Христо Ботев" 46	9867471	18	Pentium III 650, 128 RAM, GeForce 32 MB DDR	1,1 лв.	Headoff Direct!
ElmetNet	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 10-12	650303	10	Pentium II 400, 64 RAM, Voodoo 3, 17" Sony	1,2 игри; 2 И-нет	Headoff Direct!
Gattaca	София	ул. „Св. София“ 10		25	Duron 800, 256 RAM, GeForce 2 MX, 17“ Monitor	1 лв. Игри 5 лв. Нощна	Headoff Direct!
Gigs	София	Студентски град, Бл. 16	9801110	10	Duron 650, 128 RAM, Voodoo , 15" AOC	0,65/1,3 игри 0,9/1,8 инт.	Headoff Direct!
Headoff Gaming club	София	ул. "Стефан Караджа" 7Б	9875408	20	Duron 700, 128 RAM, Voodoo 3, 17" Monitor	1,2 лв.	Headoff Direct!
Inferno	София	Младост 1, търговски център "РЕЯ"	9743891	60	Pentium III 733, 256 RAM, GeForce2GTS, 19" Sony	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Kobo	София	ъгълът на бул. "Дондуков" 39 и ул, "11 август"	9867762	20	Duron 800MHz, 128 RAM, GeForce 2MX, 17“ LG	1 лв.	Headoff Direct!
Pc Mania club	София	бул. „Скобелев“ 40	513608	12	Pentium II 400, 64 RAM, TNT2, 17"	0,9 лв.	Headoff Direct!
Pro Game	София	ж.к. „Зона Б-5“, бл. 7 вх.А	227724	6	Pentium III 533, 128MB, Voodoo 2, 17“ Monitor	1 лв.	Headoff Direct!
Ronin	София	кв. „Свобода“, ул. „Николай Чудотворец“ 9	370024	8	Pentium III 533, 128MB, Voodoo 2, 17“ Monitor	1 лв.	Headoff Direct!
The X-files	София	Фондови Жилища бл.203	313085	22	Celeron 500, 128MB RAM, GeForce 2, 17" Proview	1,2лв. 4лв/5лв.	Headoff Direct!
West	Бургас	в сградата на кино "Септември"		46	Celeron 460, 64 RAM, Voodoo 3, 19" Hansol	1 лв.	Headoff Direct!
БулНет	София	ул. "Чумерна" N9	9871122	6	Celeron 500, 128 RAM , 15" Monitor	1,3лв.	бар, нон-стоп, Интернет, VIP
Виртуален свят	Бургас			84	Celeron 460, 64 RAM, Voodoo 3, 19" Hansol	1 лв.	Headoff Direct!
Катания 99	София	жк. "Хаджи Димитър" ул. "Баба Вида" 2	9454642	35	533-850 MHz, 128 RAM, GeForce TNT2, 17" CTX	1 лв. 1,5 лв. VIP	Headoff Direct!
Корубата	Бургас	жк. "Славейков", бл. 59/60	687168	67	Celeron 460, 64 RAM, Voodoo 3, 19" Hansol	1 лв.	Headoff Direct!
Маската Z	София	ул. "Стефан Сарафов" 24	9534129	50	Pentium III 667, 128 RAM, GeForce2, 19" CTX	1 лв. 5 лв. Нощна	Headoff Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 64	665521	116	Celeron 500, 128 RAM, TNT2-ULTRA, 19" CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик,Членски Карти Интернет, нон-стоп
Матрицата 2	София	ул. Янко Сакъзов“ 14А вътрешния двор		90	Athlon 1GHz, 128 RAM, GeForce 2MX-400, 19“ CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик,Членски Карти Интернет, нон-стоп
Микрофон и мишка	София	подлеза на бул. "България" и "Несторов"		35	Celeron 533, 64MB Ram 15"/19"Monitors	1 лв.	Headoff Direct!
Сан Марино	София	жк. „Люлин“ бл.3	257014	50	PIII 700Mhz, 128MB Ram GeForce 2, 19" CTX	1,2 лв. 5 лв.Нощна	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Сан Марино Стара Загора	Стара Загора	под Здравната Каса	9801110	100	PIII 733Mhz, 256MB Ram, Kyro II 64MB, 19“ Samsung	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Храма	Бургас	“Захари Стоянов“ N17а	852144	54	Celeron 460, 64 RAM, Voodoo 3, 19" Hansol	1 лв.	Headoff Direct!
Южен Кръст	София	ул. "Райко Алексиев" 13 зад кино Изток	713761	60	Celeron733, 128MB RAM,TNT 2, MAG 17"FT	1,5лв игри, 5лв Нощна	Headoff Direct!

Здравейте отново в нашата весела страничка,

Предишният път загадките не ви затрудниха особено много. Един от многото, които са познали правилните отговори се нарича лицето AzzY, който и получава фланелка. Наградата в този брой ще бъде едногодишен абонамент за списанието. От месец януари. А ето и двете главоблъсканици, които силно се надяваме да ви затруднят малко повече:

Задача 1

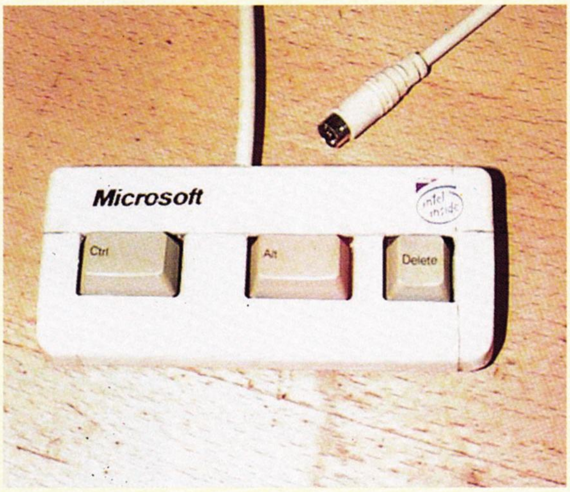
Расеян касиер, осребрявайки чек на мистър Браун, объркал доларите с центовете и наброил на клиента долари вместо центове и центове вместо долари.

Купувайки си весник за 5 цента Браун забелязал, че парите в него са 2 пъти в повече отколкото трябвало да получи по чека. За каква сума е бил чека?

Задача 2

Имаме два съда, в които се намират по 10 унции вино и вода. Преливаме от първия съд във втория и обратно по 3 унции течност. Разбъркваме внимателно до получаване на хомогенна смес. Повтаряме операцията безброен брой пъти. Ще настъпи ли момент, когато процентното съдържание на вино в съдовете стане еднакво?

Краен срок 10 декември 2001г.



Животът е като детска дрешка-къс и наакан.

Валенсия е един много добре затворен отзад отбор
Томислав Русев на мача "Олимпиакос"-"Валенсия"

Бай Марко бил генерален спонсор на Априлското въстание.
Из ученическа тема.

И в древността е имало генетични експерименти - кентаврите и сирените го доказват...
Учител по философия

-Някой от вас знае ли името на брата на Одисей?
- Оди копай!

Математиката е кото бримка на дамски найлонов чорап. Веднъж тръгне ли, стига до края.

А сега песента на металика "and nothing else matters", или ти повече не си ми майка.
DJ в дискотека.

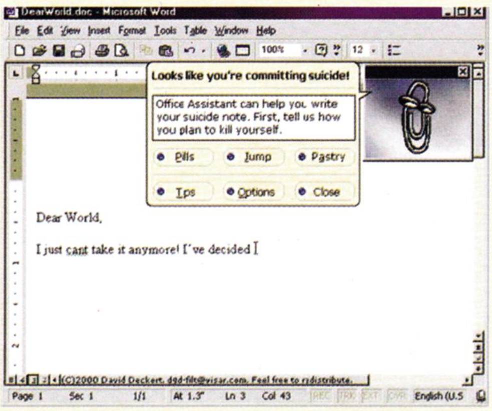
Давам стая за момиче с голям балкон.
Обява във вестник.

Продавам шестмесечен ваксиниран немски овчар
Обява във в-к "Борба", В. Търново

За да сте готови за вдигане под тревога, трябва да си слагате панталоните, сгънати върху нощното шкафче с дюкяна насочен към вратата...

Уважаеми студентки! Тук вие ще се превърнете в зрели жени. Първо аз ще се заема, а после и всички асистенти от катедрата..

"Каквото и да стане - Ботев си го вкарваме целия!"
По въпроса за програмата по литература за десети клас.


DearWorld.doc - Microsoft Word
File Edit View Insert Format Tools Table Window Help
100%
12
Pills
Jump
Pastry
Tips
Options
Close
Page 1 Sec 1 1/1 At 1.3" Ln 3 Col 43 REC TRK EXT OVR English (U.S

Looks like you're committing suicide!

Office Assistant can help you write your suicide note. First, tell us how you plan to kill yourself.

Dear World,

I just cant take it anymore! I've decided

(C)2000 David Deckert, dgd-file@visar.com. Feel free to redistribute.

тест

Пречат ли игрите на живота ви?

1. Знаете ли какво е това "бар"

А) Знам аз, как да не знам. Като го построя, там идват разни яки герои, които мога да купя срещу маса пари. Ама си струва да знаеш.

Б) Бар, бар, бар... Май такава сграда не мога да строя, съжалявам. Предполагам, че е някаква нова наука, която все още ми предстои да открия.

В) Да не би да е излязло някакво продължение на играта? А, ама маса яко ще бъде. Дано да има по-яки гадини, щото от това 85-то ниво от 3 седмици не мога да отлепя.

Г) Да бе, веднъж играхме едно ниво дето се казваше бар. Ама много тъпо беше. Зверски тъпо. Те контрите могат да те изненадат от 10 места. И ти ли си попаднал на това ниво? Ейй, казах му на администратора да го изтрие, ама на, слуша ли ме някого.

Д) А не, само не ми говори за барове. Вече в три ми има снимката и не щат да ме пуснат. Смотаняци!

2. Колко често се срещате с приятели?

А) Ами честичко. В клубчето често идват разни познати, та като ходя на нощна обикновено се засичам с някого. Дори като играем, можем да си разменим по някое съобщение.

Б) Е, то всичко е много относително. Виждаш ли, онзи ден се срещах с Шака Зулу и бяхме първи приятели. Ама след пет търна ми обяви война свинята. И град ми превзе. Добре че след това му дадох да се разбере.

В) Е, че как, с аверите всяка вечер сме on-line в Battlenet-а. Че нива трябва да се вдигат. Предмети да се намират. Ех, какво разбираш ти...

Г) Петимата от отбора сме неразделни. Сутрин, обед, вечер по два-три часа яко жулим контрите.

Д) Е, копеле, глей са. Първо, зависи в кой затвор ме тикнат. Вече се знаем с момчетата в София и Пловдив, ама във Враца първият път ударих на камък.

3. Кога е рожденият ви ден?

А) Хе, хе. На хитър ли ще ми се правиш, бе. Ще се провокираме значи. Веднага идвам с две дванадесетки зийлоти да ти разкажа играта. Аз съм безсмъртен! Следователно нямам рожден ден!

Б) 4000година преди Христа. Мислех, че всички го знаете!

В) Diablo да те отнесе непрокопсанико! Нима не си чел, че който си издава датата на раждане, никога няма да събере комплекта, който търси. Аз да не съм малоумен да се издавам?

Г) Не съм много сигурен, мисля че беше някъде през март, защото тогава ми подариха най-новата версия на Counter-Strike. Всъщност на теб за какво ти е?

Д) Ами ти след малко и банково извлечение ще ми искаш. Айде давай следващия въпрос.

4. Довършете изречението: "Който гроб копае другиму.."

А) Хе, хе. Това го знам. "успява да се възползва от недостатъците на противника и му сервира един сладко-кисел миш-маш". Много як лаф. Научих го, докато джитках в Зоната. Ама ти защо не се смееш?

Б) "изостава технологично и накрая като дойдат мускетари няма как да се защити".

В) "сам Diablo пада убива". Всъщност май имаше и друго продължение, ама вече съм забравил.

Г) "отборът го изхвърля от играта". Тук всички се държим едни за други. Няма как да стане такова нещо. А ако става дума за контрите, няма нужда чак гробове да им се копаят. Те се респаунват на всяка игра. Не се притеснявай.

Д) "сам пада в него". Ей, спомням си ги аз тези поговорки.

5. Избройте ми по имена пет ваши съученици/колеги

А) Ами имаше двама с руса коса и един беше дебел, ама имена не мога да си спомня. Ако искаш, мога да ти спомена имената на цялата ми армия в Myth.

Б) Не знам, но ще питам Съветника по Вътрешните Работи на империята. Той винаги дава добри съвети, ще помогне и сега.

В) Ти шегуваш ли се? Аз моите съученици не съм ги виждал, откакто излезе Diablo II, преди около година, година и нещо. Как очакваш да си спомням имена?

Г) За да научиш мястото, където се обучаваме? Никога!

Д) Мишо "Пилата", Сашо "Белязания", Змията, Хапливеца и Сандокана. Знам и още, но по-добре да не ти ги споменавам... Току-виж са се появили след два дни у вас и да те поразпитат малко, ако разбираш какво имам предвид...

6. Вашето мнение за инцидента в САЩ на 11 септември?

А) Ама какво е станало? Да не би да се забави Empire Earth или Battle Realms? Абе какво ме будалкаш, оня ден ги видях на Славейков. Друго не ме интересува.

Б) Ъъъ, този сложен дипломатически акт трябваше да бъде по-обмислен от страна на французите. Виждаш ли, бях принуден да ги нападна, защото бях подписал договор с германците, а с тях търгувах. Не можеш да си представиш колко много съжалявам за невинните жертви на французите.

В) Battlenet-а беше гръмнал по това време. Всички само за това говориха. Ами ядосан съм, как няма да съм ядосан - точно тогава трябваше да направим една яка осмица на Nightmare!

Г) Е, ние терористите по принцип трябва да се подкрепяме, но честно казано не ми хареса тази работа. Дори тогава мислихме с екипа да се бием на страната на контрите за известно време в знак на протест, но така и не успяхме да се преборим със себе си.

Д) Абе гадна работа. То и ние тук си правим кални номера, но най-много някоя друга кола да взрива. Тия са фанатици. И затова никога не съм искал да си имам работа с талибани.

7. Е, свършихме. Хайде да ходим да пием по бира. Аз черпя.

А) Много мило, но имам много важен ангажимент. Дори закъснявам. А освен това майка ми е казала да не ям ястия, които не познавам . Чао за сега.

Б) И да оставя империята ми да мизерства без мен? Никога

В) Недей да се обиждаш, но си имам доста по-приятни занимания. Например да се запозная с една амазонка 88-мо ниво.

Г) Ей сега идвам, само да кажа и останалите момчета. Ей, ама къде тръгна? Нали щеше да черпиш нещо. Тъкмо ще отидем да го видим този клуб, как го нарече, "Бира". Само по два часа ще платиш на човек.

Д) Дадено брато, ама аз бира вече не пия. Много ми е лека нещо. Аз ще те заведа в едно "наше" заведение. Голямото уиски е левче. Ще са напием като тарамбуки!

***

Ако преобладават отговори А

Ехо, имаме ли връзка с твоя стратегически мозък. Защото неговите части толкова са закърнели, та освен Not Enough Minerals нищо няма да ми дадеш като отговор. Вземи се в ръце и носейки се внимателно се отнеси на слънце. Научи банкнотите и отиди да си купиш една бира. След което още една. След това можеш да ми благодариш.

Ако преобладават отговори Б

Здравей, сродна душо! Civilization III е хубава игра, но не бива да прекарваш 28 часа в денонощието пред нея. Разбирам, че тя е идеално средство за изпускване на нараненото честолюбие, но това не е начина. И последно Цивилизацията е походова стратегия, така че нищо няма да й стане, ако поживее няколко часа без твоето присъствие. Всъщност, едва ли някой ще има против твоето отсъствие. Разкрай се!

Ако преобладават отговори В

Скъпи диаболични ми друже. Я си представи, какво ще стане ако един ден цигани откраднат телефонните кабели от квартала? Мъка, мъка! Какво ще правим тогава? Без Internet в кварталното клубче или в къщи сигурно ще си като с един крак и без глава. Стягай се - знаеш ли колко кръчми има, които заслужават сериозно тестване?

Ако преобладават отговори Г

Ти и двоят отбор юнаци сигурно се мислите за големите божества? А всъщност сте толкова зле, че не можете да се приберете до вкъщи без карта на местността. Counter Stirke-а е изпил всичките ти знания за "реалния" свят. Надявам се поне като видиш въоръжен полицай да не се опитваш да го обезвредиш, защото тогава ще видиш един друг "реален" живот. Ама много реален. По-добре питай Д)

Ако преобладават отговори Д

Абе случайно да ти е попадал един MP3 плеър за кола? За 50лв? Става. А, не няма да ти давам телефон. И адрес не. Аз ще те потърся. А това списание откъде го имаш? Cabal ти го бил дал. В затвора. За военно престъпление и кражба. Мда, случват се такива работи.

Новини

Световни Кибер Игри - Корея 2001г.

Вече са известни всички участници за 6-те дисциплини, в които ще се състезава България на Световните Кибер Игри в Корея. Ето ги и имената на победителите в националните турнири:

Starcraft
Здравко Георгиев - [o]Mr.X
Димитър Александров - Didi8
Unreal Tournament
Иван Райчев - Sektor
Георги Георгиев - Goshko The Mighty
FIFA 2001
Георги Тонков
Денислав Енчев
Age of Empires
Павел Атанасов Xk_Pafsi
Георги Кръстев __HO_M__
Quake 3: Arena
Георги Симеонов k4.JoRik
Никола Симеонов k4.NikoN
CounterStrike
SS Force
Николай Иванов
Ивайло Николов
Павел Калчев
Пламен Петков
Калоян Петков

На проведената на 15 ноември пресконференция, на която бе представен нашия национален отбор, играчите демонстрираха високо самочувствие. И може би има на какво да се надяваме. В някои от дисциплините се състезават имена, които отдавна са познати на геймърите от цял свят - те заемат челни места сред ранглистите из Интернет в своите "дисциплини". Пожелаваме им успех, а в следващия брой очаквайте интересна информация относно протичането на Кибер Игрите, както и представянето на нашите момчета. Естествено, тук е мястото да благодарим на Таня, Дидо и Джовани, че въпреки всички трудности успяха да стигнат до края и България ще има свои представители на това уникално в световен мащаб събитие!

***

БАИТ Експо 2001

Между 30 октомври и 4-ти ноември в Международния Изложбен Център се проведе тазгодишното БАИТ Експо 2001. На изложението участва и Gamers' Worskhop със собствен щанд. Въпреки дежурната липса на координация между всички инстанции на фирмата-координатор, както и множеството й гафове, БАИТ Експо 2001 протече повече от успешно. Продукти като MP3 CD плеър на Verbatim, представен от фирма "Ел-Трейд '93", монитори Eye-Q и кутии, които охлаждат процесора до -12 градуса от Persy, както и новите услуги - карти за международни разговори на големите Интернет доставчици Orbitel и SpectrumNET бяха само част от интересните неща, които можехте да видите там. Най-вълнуващото събитие на БАИТ Експо 2001 бе презентацията на The Druid King, която бе направена на щанда на Хемимонт-Смартком. Там бяхме запознати с напредъка на работата по заглавието, както и имахме възможност да си поговорим с хората от екипа, правещ играта.

***

Бил Гейтс: "Компютрите не работят много добре"

На откриването на тазгодишния COMDEX , Бил Гейтс изнесе мъдра реч, в която стигна до прозрението, че компютрите не работят много добре. Софтуерното гуру прояви завиден оптимизъм, като спомена, че до 10 години проблемите с PC-тата ще бъдат решени и потребителите ще могат много по-лесно да поравят с машините си.

Индианаполис се признава за победен

Управата на Индианаполис искаше градът да бъде първия в света, в който са забранени компютърните и видео игри, в които има насилие. След едногодишно разтъкаване между различни съдилища издадената заповед бе отменена. Сред мотивите за негативния отговор на съдиите бяха недостатъчните и косвени доказателства, които да дават ясна връзка между видеигрите, в които има насилие и извършените престъпления в реалния свят. В Индианаполис явно са се отказали най-накрая от безумното си начинание и в момента са минали на друга вълна. На всяка машина за видеоигри да има стикер, в който да се почва до каква възраст е забранена даденото заглавие.

***

Sigma преименувана на Impossible Creatures

Играта на Relic Entertainment, която трябваше да се нарича Sigma: The Adventure of Rex Chance бе скоропостижно преименувана на далеч по-комерсиалното Impossible Creatures. Уникалното в Sigma … пардон, Impossible Creatures е възможността да си играете с гените на над 50 животни и така да си създадете свои собствени мутанти. Възможните комбинации са хиляди. В Impossible Creatures ще има кампания от 15 мисии, които ще се развиват на различни Тихоокеански острови през трийсетте години на миналия век.

***

Проблеми с Windows XP

Microsoft призна, че благодарение на бъг в Windows XP можете да загубите част от данните на хард диска си. Неприятно събитие става при опит за преинсталиране, поправка или ъпгрейд на системата. Ето и кратък списък на файловете, които могат безследно да изчезнат: шорткътите на START менюто, картинки и музикални файлове, записани в директория Shared Documents и др.

Грешката засяга и двете версии на Windows XP, но само в случаите, когато операционната система е предварително инсталирана на компютъра, който сте си купили. Microsoft обещава скоро да пусне patch, който да премахва досадния бъг.

***

LtihTech обяви три системи за разработване на игри.

LithTech - единствената по рода си фирма, която е съсредоточена изцяло върху разработката на своя engine - LithTech, обяви три типа пакета за лицензирани от компютърните компании - LithTech Jupiter, Talon и Cobalt. Тези пакети включват не само лицензен енджин на компанията с точно определени възможности, но и допълнителните библиотеки, обекти, изобщо всичко необходимо, за да се поставят основните на една игра. Най-висока ще бъде цената на LithTech Jupiter, в който ще бъдат включени всички възможности на графичната машина на компанията. Тя е насочена към производителите на първокласни игри, които има голям бюджет и големи очаквани продажби. С Jupiter в момента работи екипът, правещ No One Lives Forever 2. Talon е средната класа engine. Той е бил използван за направата на Aliens vs. Predator 2. Cobalt е насочен към производителите, които ще разработват заглавия за PlayStation 2.

Междувременно бяха пуснати и първите картинки от No One Lives

Forever 2.

533MHz шина от Intel

Борбата за най-бърза машина взима следващата си жертва. Intel обяви, че новия схемен набор, който ще поддържа 533MHz-ов FSB ще се появи по-рано от очакваното. Още през второто тримесечие, ще можем да очакваме появата на новото чудовище, както и процесори с тактова честота 2,26GHz и 2,40GHz, които да поддържат новата честота. Някъде по това време ще се появи и Pentium 4 аналога на Celeron, който ще бъде на скромните 1800MHz и ще поддържа "само" 400MHz FSB.

Без вируси в ъпдейтите на Stronghold и Myth 3

Поради недоглеждане в сканиращия engine на Norton AntiVirus 2002 програмата твърди, че поправките към Stronghold и Myth3 съдържат някаква непозната форма на вирус. След като едва успели да изровят клавиатурите си от лавината електронни пощи, които залели офиса им, от TAKE 2 Interactive официално отрекоха наличието на бацили в техните продукти. Няколко дни по-късно Norton Corporation прекрати въпроса, като призна грешката в софтуера си и обеща, че скоро ще пусне поправка, която да оправи проблема.

***

Jason Manley напусна Black Isle Studios

Един от най-даровитите художници в компютърния бранш напусна Black Isle Studios. Jason Manley, човекът който стои зад повечето арт на Icewind Dale и други ролеви игри на Black Isle Studios обяви че ще поема по своя път и ще се посвети на собствени проекти. Очаквайте скоро да отвори врати сайт-а на Manley conceptartists.com

***

Deus Ex 2 и Thief 3 ще използват Havok

Havok подписаха договор с Ion Storm Austin (собственост на Eidos Interactive), според който фирмата ще осигури реалистичен физически модел за бъдещите заглавия на фирмата. Очаква се, благодарение на подписаното споразумение, да имаме пълна свобода на действие в гореспоменатите заглавия, както и забележително да се повиши нивото на интерактивност в тях. Havok ще си партнира с модифицираната версия на engine-а на Unreal в Deus Ex 2 и Thief 3.

Havok е лидерът в разработването на софтуер за симулиране на реални физически модели. Наскоро излезе версия 1.5 на техния софтуер, който включва поддръжка на свободни деформируеми обекти, бързо изчисляване на промените по облеклата на героите, както и инструмент за отразяване в реално време на промените при сблъсък на кола.

От услугите на Havok се ползват и фирми като Valve, Ion Storm, Nihilistic, MindsEye, Acclaim, Dark Black, Lost Boys, Cyan, Microids, Headfirst и Team 17.

***

Увеличават производството на PS2

От Sony обявиха, че увеличават продукцията на тяхната конзола с 200 000 бройки на месец. Общото количество конзоли, произвеждани за САЩ на месец, ще достигне наистина впечатляващата цифра от 2 милиона. При това положение, на всеки 250 американци се пада по един

100% computer club
САНКАТА
ул. Гургулят 24А, тел. 519767

50%
НА ПОЛОВИН ЦЕНА!
ДО КРАЯ НА ГОДИНАТА ЗА
50 ст.
ОЧАКВАЙТЕ ТУРНИРИ
HEROES III OF MIGHT AND MAGIC THE SHADOW OF DEATH
AGE OF EMPIRES II The CONQUERORS

НОЩНА МРЕЖА:
НАЙ-УЮТНАТА ОБСТАНОВКА
КЛИМАТИЦИ
КАЧЕСТВЕНИ КОМПЮТРИ
ВИДЕО ЧАТ
ЗАЛИ ПУШАЧИ И НЕПУШАЧИ
10 ЧАСА: 23.00-09.00 ---->>>> 3 ЛЕВА

АКО ДОНЕСЕТЕ ТОЗИ
ТАЛОН
ПОЛУЧАВАТЕ
1 БЕЗПЛАТЕН ЧАС !

PS2. Между другото, из интернет се носят слухове, че The Sims ще бъде портната за PS2. Засега обаче официално потвърдени няма отникъде.

***

Radeon 8500/7500 от Gigabyte

Gigabyte започна да предлага карти, базирани на новите чипове на ATI. GA-R8500 е помощният ускорител, екипиран с 64MB DDR SDRAM и 250/500 MHz честоти на респективно на ядрото и паметта. GA-R7500 също има 64MB DDR SDRAM, а честотите са 270/460, но картата е базирана на по-стария Radeon и съответно е по-бавна. И двата продукта разполагат с D-Sub, DVI и TV изходи, а цените са около 320$ и 190$.

***

Colin McRae Rally 3

Въпреки че одавна беше ясно, че продължение ще има, то вече е и официално обявено от Codemasters. GameSpy показаха няколко картинки на официалното возило в играта - Ford Focus 2002. Със сигурност се знае, че моделите на колите ще бъдат много по-детайлни, отколкото на предишната част. Това се дължи на огромния напредък при производителността на хардуера напоследък.

***

Игри за SEGA скоро и за PC

От Empire Interactive обявиха, че са закупили правата за разработка на PC игри по Virtua Tennis и Crazy Taxi. Първата се очаква да излезе през Март 2002, а лудият шофьор у вас ще излезе на бял свят през април догодина. Новината може само да ни радва, защото тя е първата от доста време насам в която се споменава, че заглавие за конзола ще бъде портвано за PC.

***

z

Playstation 2 и Linux?

На Rambus Developers Conference, състояла се на 22.10.2001 г., вицепрезидентът на Sony Шин'ичи Окамото съобщи, че фирмата се

1998 computer club
САНКТА
ул. Гургулят 24А, тел. 519767

Oblivion Lost

Вместо да лежат върху трофеите от Cossacs, украинците от **GCS Games** не спят, а работят върху следващото си заглавие. А то изглежда направо зашеметяващо. Дори и на тези няколко screenshot-а, които успяхме да намерим в мрежата. Основният виновник за цялата тази красота е разработеният от украинците engine X-Ray, който предлага някои наистина брутални възможности на разработчиците. Ето и някои от тях: показване на 100 000 полигонова сцена при 60 кадъра в секунда на "нормален" хардуер, персонажи описани с до 10 000 полигони, изчисляване на полигоните, които трябва да бъдат рендерирани в дадена сцена и т.н. GSC Gamer са разработили и скрипт-език по подобие на C++, който им позволява да вмъкват в най-различни режисирани моменти в играта си. За Изкуственият Интелект на противниците ви пък се знае, че те ще имат виртуално зрително поле, слух, логика, умение за работа в екип...

За самата игра все още няма достатъчно информация. Засега е известно, че това ще бъде екшън от първо/трето лице. Във втората перспектива ще се минава при каране на различни машини като хеликоптери, например. Действието на играта ще ви заведе до няколко планети, до които ще стигате през различни телепорти.

За сега толкова. Ще оставим screenshot-овете да говорят сами за себе си.

Will Rock

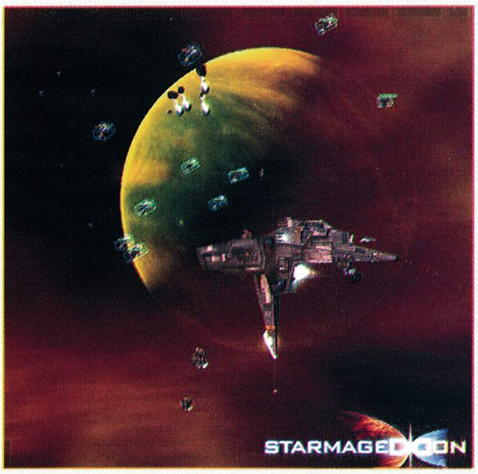
Още един проект, който обещава да бъде интересен екшън от първо лице. Енджинът отново е собствено производство и според думите на създателите му е пряк конкурент на лидерите в бранша. По снимките си личи, че **Saber** малко са преувеличили - Will Rock прилича подозрително много на Serious Sam, но това е един друг въпрос. В самата игра вие се превъплащавате в кожата на William Rockwell наречен галено Will Rock. Бившият счетоводител ще сее смърт само е една цел - да се докопа до голямо съкровище, което е описано в дневника на неговия дядо. За да стигне богатството, Will Rock ще трябва да прегази около 12 нива в три различни свята - Древна Гърция, Древен Китай и Средновековна Русия.

Starmageddon

Ако отворите сайта на производителя на тази игра - полската **Lemon Interactive**, ще се хванете за главата. Толкова гениално заглавие, а вие да не сте чували за него. Знаем много добре историята за умрялата циганка, но ми се струва, че в конкретния случай Lemon Interactive малко са прекалили със самохвалството. Става дума за стратегия в реално време, която ще се развива в 3D моделирано космическо пространство. Историята на играта се развива в далечното бъдеще, когато човечеството вече започва да колонизира други планети. Това става с помощта на огромни кораби, наречени "Бахамути". На всеки един милиард човека има само един, чиято психика е така устроена, че да може да се свърже чрез нервната си система с този космически гигант и по този начин да го управлява. Вие сте един от тези щастливци и имате за цел заедно с два други "Бахамути" да колонизирате планета, отстояща на 67 светлинни години от Земята. Тъкмо когато тръгвате с корабите към целта си, неизвестна комета са появява на хоризонта и поема курс към Земята. Историята на играта звучи обещаващо и като нищо ще подмине по този параграф една голяма част от вече излезлите стратегии в реално време. По отношение на геймплея, всички несъзнателно сравняват Starmageddon (в Америка тази игра ще се продава под названието Project Earth) с Homeworld. Lemon твърдят, че ще направят заглавие доста по-добре от хита на Relic. Дали са прави - времето ще покаже. Във всеки случай са се въоръжили подходящо за случая - енджинът, разработен от тях, поддържа всичко, което човек би искал да види в една космическа стратегия. За хората с по-бавни машини е предвидена опцията Level of Detail, която да намали броят на показваните пиксели. Ако имате някакъв футуристичен звяр наместо компютър пускането на всички специални ефекти ще ви задоволи напълно.

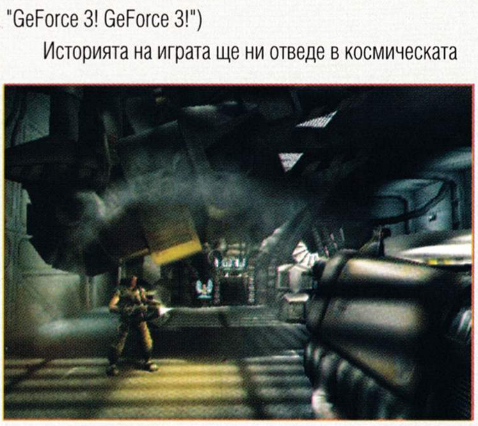
По отношение на геймплея поляците обещават интересни елементи като уникална система за повишаване на нива на единиците ви, предизвикателно интелигентен Изкуствен Интелект и т.н.

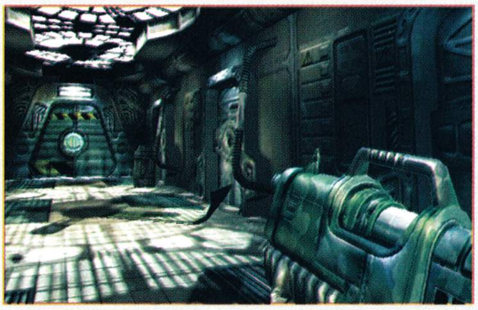
Starmageddon ще очакваме в началото на следващата година.



The Kreed

Ето още едно заглавие от братска Русия. То е рожба на фирмата **Burut**, която в момента разработва още едно заглавие - ролевата игра Golden Land. The Kreed е FPS, който е в разработка от 9 месеца и ще използва собствения енджин на компанията X-Tend. Както сами виждате, резултатите съвсем не са за изхвърляне. Само ще ви кажа, че в момента X-Tend се сравнява по възможности с разработвания от ID engine на Doom 3. За съжаление и хардуерът, който ще е необходим за игра на The Kreed ще бъде подобен на отрочето на ID (чувате ли един глас, който крещи в главата ви "GeForce 3! GeForce 3!")





Историята на играта ще ни отведе в космическата зона "Zone N555 Kreed". Тя е включена в черния списък на всеки уважаващ себе си навигатор. Никой, който е влязъл в нея, не се е върнал оттам. Тази "черна дупка" от години се е хранила с корабите и екипажа на различни извънземни кораби и по този начин е създала своя уникална култура. Нашият герой, претърпява авария с неговия малък търговски кораб точно в този сектор.

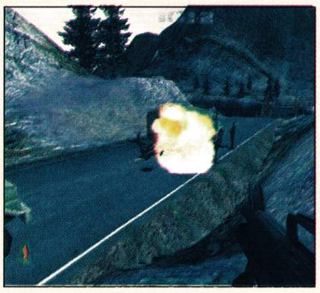
Оттук започва и играта. По-голямата част от нея ще прекарате сражавайки се по различни космически кораби, но от време на време ще отивате на гости и на някоя и друга планета. В играта ще имате на разположение на 16 оръжия, сред които щурмова пушка, гранатомет, както и шестцевна картечница с лазерно насочване "Volcano". Действието ще се развива малко ала Gunman Chronicles или Half-Life. Или поне такива са амбициите на братушките. Желая им успех!

подготвя да представи популярната конзола във версията й с Linux и на американския пазар. "Ще го обявим скоро" каза още Окамото. На конференцията е бил представен PlayStation2 с пуснати mp3 плейър, word и spreadsheet processor-и под X Window Интерфейс. Информацията е повече от интересна - с една клавиатура и с тази изчислителна мощ, PlayStation 2 може да се превърне в една много изгодна оферта. Не забравяйте, че PS2 е и един много качествен DVD плеър...

***

Project IGI 2 официално обявена

Codemasters официално обявиха продължението на Project IGI. Втората част от серията ще се казва Project IGI 2. Заедно с обявяването на продължението, се появиха и първите картинки. Ето и един от тях:



Новини около HoMM IV

От Freelancer обявиха, че четвъртата част на походовата стратегия Heroes of Might & Magic най-вероятно няма да се появи на пазара преди Февруари 2002. От същия сайт обявиха и системните изисквания на играта. Като минимални изисквания са посочени Pentium на 200 с 32MB RAM и 650 MB HDD. За безпроблемна игра трябва да разполагате с PII 400 със 64 MB RAM. Heroes IV е съвместим с всички версии на Windows. Въпреки горепосочените (радващо и учудващо ниски) системни изисквания, очевидно е, че за да върви Heroes 4 наистина добре, ще ни е необходимо PC от по-висок клас. В друга информация пък се посочва, че в играта ще има четири типа по големина карти: small, medium, large и extra large. Пропорциите, обаче, ще бъдат доста по-големи в сравнение с третата част на играта.

■ Производител: **Monolith** ■ Разпространител: **Monolith** ■ Интернет: **www.avpnews.com**
■ Системни изисквания: **Pentium II 666 MHz, 128 MB RAM, GeForce 2 MX** ■ Жанр: **Екшън**

Автор: Snake

Aliens vs. Predator 2

Очевидно водени от основополагащия принцип, че добре работещите неща не бива да се поправят, пичовете от Monolith ни поднасят заглавие, двойката в което е предпоставка основно за няколко козметични промени в оригиналната концепция на AvP

С годините усещам, че ми е все по-трудно да започна и все по-лесно да свърша. За писането на статии говоря. Наистина. За няколко абзаца мисля да изоставя сексуалните алюзийки и да бъда сериозен. Защото на моменти се чувствам зверски изчерпан и колкото и прекрасна да е играта, за която ми предстои да пиша не знам как да ти я представя по достатъчно оригинален и иновативен начин, така че да задържа вниманието ти в продължение на всичките заделени за нея страници. Сега присъстваш на точно такъв случай. Просто искрицата на вдъхновението отказва да възпламени горивото на таланта ми и съм принуден да побутам малко с общи приказки, току виж запали.

Явно с течение на времето съм загубил голяма част от онова стихийно вдъхновение, което по-рано ме обземаше в секундата, когато докосвах клавишите. За сметка на това станах по-опитен. Езикът ми се изглади, вече мога да контролирам силата и остротата на думите си, мога да си играя със значенията и нюансите им, но за сметка на това загуби първичната си красота. Пък и самият аз се промених за всичките тези години, загубих онази - очарователна може би - несигурност в собствените си умения, притеснение дали ще хареса това, което ти пиша, станах по-нагъл, по-циничен, по-категоричен в оценките си. И въпреки това се надявам, че с теб, скъпи читателю (и с теб скъпа читателко, на която дължа огромни извинения за това, че винаги се обръщам към въображаемия си читател в мъжки род) си останахме приятели.

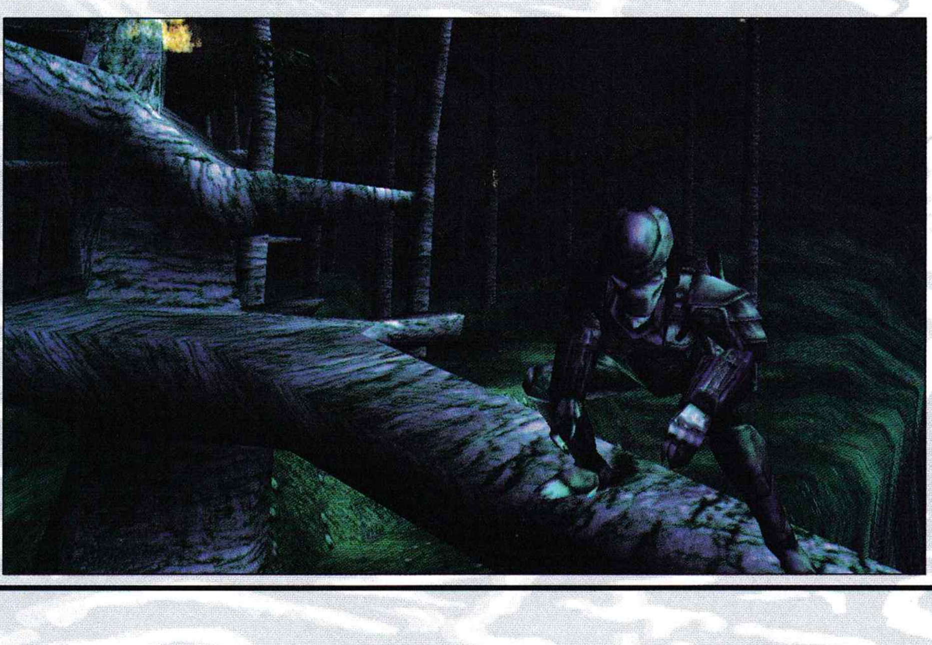
Ако вече си започнал да се чудиш какво точно ме е ударило по главата та съм се раздрънкал за отминалите години сякаш от утре ще се абонирам за вестник "Трета възраст" ще те успокоя, че причината далеч не е толкова насилствена. Просто работата ми в настоящето издание започна именно с рецензията на първата част на настоящата игра преди повече от две години. И просто исках да си кажем две приказки. Да споделя с теб, че съм адски щастлив, че те има. Фактът, че си от другата страна на този лист в момента до голяма степен осмисля битието ми през същите тези години. Искам да ти благодаря за подкрепата и псувните, за това, че никога не остана безразличен към работата ми. И понеже така и така съм го отпочнал със змийската минутка ще ме изтраеш още малко. Искам да благодаря на Диян за това, че видя в мен нещо, каквото самият аз не виждах и за това, че надлежно редактираше статиите ми по времето, когато последните не ставаха много-много за четене, на майка ми, която ме научи да чета и пиша, на баща ми, който упорито чете това списание, въпреки че последният му досег с игра май беше Prince Of Persia и на Кристина, която - крайно неуспешно, впрочем - се опита да ме направи по-добър човек.

AvP1 vs. AvP2

В контекста на горните разсъждения за отминалите години може да се каже, че, за разлика от нас, втората серия за пришълеца и хищника е останала практически недокосната от потока на времето. Пичовете от Monolith са огледали с критичния си поглед оригинала на Rebellion и след кратко служебно заседание явно са решили (напълно в унисон с моето мнение, впрочем), че играта е много добра, тъй че дайте сикуъла й да го направим без много промени да не вземем да оплескаме нещо. Което има поне една добра страна - в AvP2 наистина са оплескани твърде малко неща. Друг е въпросът дали козметичните иновации са достатъчни, за да можем да я наречем по-добра от първата серия. И именно на него ще се опитам да отговоря по-надолу.

Преди това обаче ще ти кажа две думи за концепцията на поредицата за Пришълеца и Хищника, в случай, че не си имал честта да се запознаеш досега с нея. Идеята да се съберат на едно място две от най-известните филмови чудовища реално тръгва от финала на втория Хищник, където сред трофеите на космическия сайбър-ловец виждаме и череп от Пришълец (и двете гадинки са притежание на 20th Century Fox). Последното е било нещо като малка реклама на бъдещ и нереализиран до момента филм със заглавието Aliens Vs. Predator. И - доколкото знам - на кратка, но култова за феновете, комикс поредица със същото заглавие.

Така или иначе в дигиталното време идеята, че Пришълеца и Хищника споделят една и съща вселена и, респективно, им се налага да сплитат зъби, нокти и плазмени оръдия в кратки, но съдържателни схватки, се превръща в чудесна основа за компютърна игра. Последната се явява 3D екшън и в нея имаш уникалната възможност да влезеш в ролята на Пришълец, Хищник или на добрия стар кекав, лесно умиращ, но потресаващо упорит в желанието си да оцелее, представител на вида Хомо Сапиенс и подвида Неособеноинтелигентикус Пехотиникос - Маринецът. И понеже, реално погледнато, влизането във всяка една от тези роли те води до три доста различни в своята същност игри ще се заема със самостоятелното представяне на всяка една от тях.



Marine Vs. Zlite Izvunzemni Kopeldaci

Куршумът се завъртя във въздуха и се стрелна напред. Пламъкът от изстрелялото го дуло за миг освети блестящата черна обвивка. Зелена течност плисна във всички посоки, прогаряйки пода и стените на сумрачния коридор. Рев, зародил се дълбоко в нещо, чиято анатомия никога нямаше да ни бъде напълно ясна, се гмурна в ушните ми канали, завибрира в тъпанчетата ми и постепенно утихна, подобно на шума от изстрела. Вътрешните челюсти се изстреляха навън сред стичащата се по остатъците от главата на чудовището киселинна кръв и после безпомощно увиснаха, когато тялото му се блъсна в близката стена и се свлече на пода. От прогорената стоманена повърхност се издигнаха тънки струйки дим.

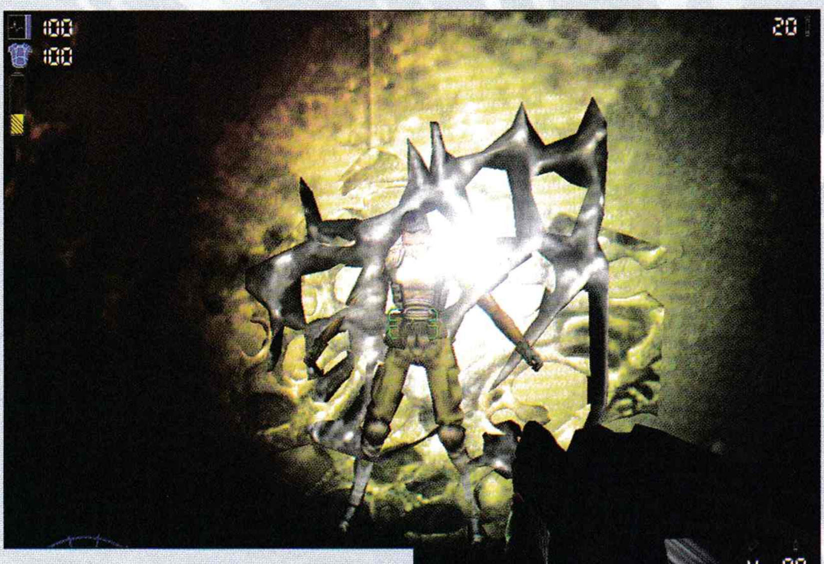
Прекрачих внимателно трупа и продължих пътя си из мъртвата станция. Избягвах да мисля. Избягвах да мисля за цялата лудост, родена нейде дълбоко в мозъка на някой военен учен решил, че грешките на десетките му предшественици не биха могли да се повторят щом точно той е начело на проекта. Избягвах да мисля за стотиците човешки тела търкалящи се наоколо. За стотиците им изцъклени очи блестящи в светлината на агонизиращото аварийно осветление. За кръвта, която газех. За тихите шумове зад стоманените стени. За припукването на радара, осведомяващ ме, че в радиус от хиляда метра под, над и около мен гъмжи от живот. Щях да имам адски много време за мислене ако оцелеех. Единственото нещо, което трябваше да правя сега бе да натискам спусъка щом някъде нещо помръднеше.

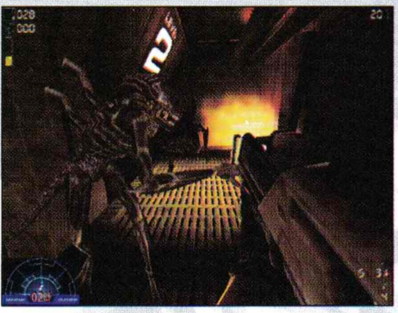
Капакът на въздушната шахта на стената вдясно от мен леко се разклати и се стовари с глух трясък на пода. Пръстът ми конвулсивно се сви около спусъка и куршумите се втурнаха в разкрилия се мрак.

Къде му е хубавото?

Навремето бях писал, че за играта с маринеца във AvP трябва да се въведе понятието 3D horror. От тогава насам страхът, в една или друга форма, честичко навестява екшъни от всякакъв род, но именно опитите на пехотинеца от играта на Rebellion да оцелее в обречената си схватка със злите извънземни копелдаци си остава личния ми еталон за survival horror. Като за начало в първата игра нямаше сейв опция, мунициите, броните и медикитовете бяха реалистично малко, а прииждащите непрестанно и отвсякъде пришълци и фейсхагъри (това са малките паяковидни гадинки, явяващи се първата фаза от развитието на пришълците, които се лепват върху лицето ти и те убиват без право на обжалване) бяха неприятно бързи и неприятно издръжливи. Така че сървайването наистина беше трудно.

За добро или зло AvP2 си разполага със съвсем нормална система за запазване на играта по всяко време и четири степени на трудност при найниската от които няма да срещнеш почти никаква реална съпротива. Което обаче не значи, че ужасът си е отишъл. Играта с маринеца е предназначени точно за почитателите на пълзящите по гърба мравки и ускореното сърцебиене. Дори и самият факт, че враговете ти са главно безоките и безполови машини за убиване, родени в болното съзнание на Гигер и благодарение, на които лексикалното значение на думата "пришълец" вече винаги ще носи със себе си капчица слуз и тихото потракване на вътрешна челюст, ми се струва достатъчен, за да се почувстваш леко неконфортно. Нечовешката им бързина и издръжливост и умението им да се движат по всяка повърхност, благодарение на което често се сипят буквално върху теб е допълнителен бонус. Това, че в телата им се плиска концентрирана киселина, която има лошия навик да се плиска и по теб, ако простреляш някоя гадина твърде от близо - също.

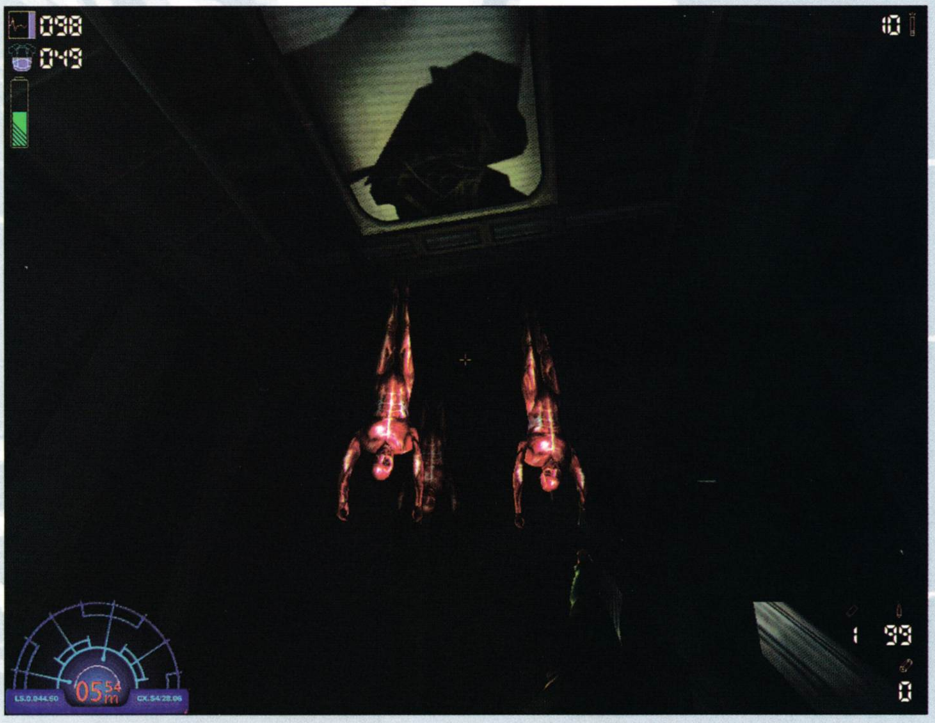


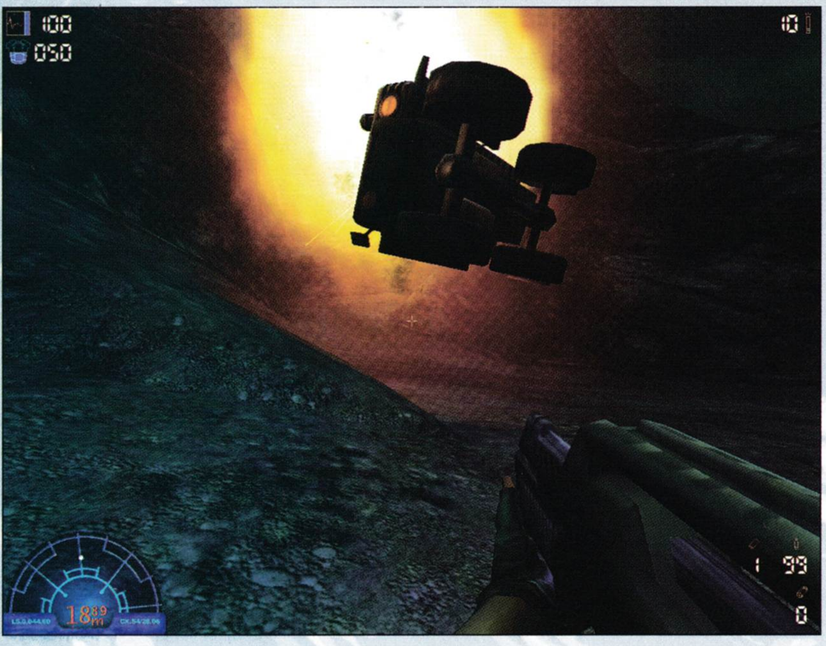


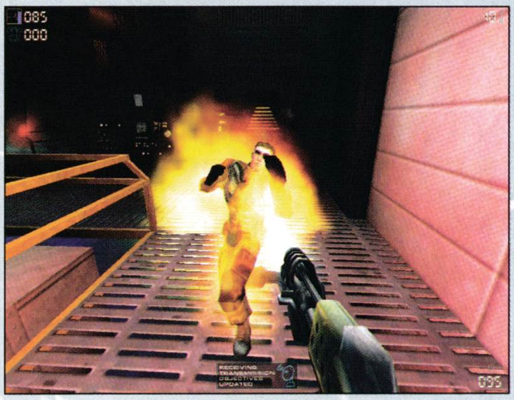
Всъщност в AvP авторите бяха разчитали главно на ужаса от самото присъствие на неприятните извънземни гадини, подкрепен с първичния страх на човека от тъмнината - следвайки традицията на съответните филми и двете игри са доста мрачни - и вече споменатата липса на сейв. В това отношение монолитците са стигнали доста по-далеч. Играта им - и особено тази с маринеца - изобилства от - хайде да ги наречем филмови - ситуации, които са толкова умело вплетени в мисиите, че ти иде да цвилиш от кеф. Това са предварително режисирани сцени, които ти нямаш никаква възможност да промениш - просто ги задействаш с присъствието си и трябва да понесеш резултатите от тях. Давам веднага пример, за да не бъда голословен. Още в първата си маринска мисия откриваш надраскан от неизвестна ръка план за действие, в който някой трябва да докара един камион през каньона, който виждаш далеч пред теб. Продължаваш напред и след малко до ушите ти достига шум от двигател. И рев на Хищник. Камионът изхвърча с бясна скорост от каньона. Проблясва плазмен изстрел, взрив изхвърля няколкотонната машина във въздуха и купчината горящ метал буквално прелита покрай теб, оставяйки те без дъх. Пътят ти - естествено - минава през същия този каньон. Втори пример. Попадаш в някаква лаборатория и двете налични врати, на която упорито отказват да се отворят. В неприятна близост до теб стърчи криогенна камера, в която лежи замразеното тяло на огромен хищник. След кратко мотаене наоколо натискаш единственото налично копче в цялата стая. И от камерата започва да се вдига пушек. Механизмите й леко я изправят. И хищникът - очевидно размразен - светкавично обръща глава към теб. Ти си въоръжен само с нож и пистолет, което - като за интервенция с хищник - означава, че реално си невъоръжен. Извънземният ловец така и не напуска камерата си. Но ужасът, че може да го направи, докато отчаяно търсиш изход от помещението, е несравним. Ей такива нещица правят играта с маринеца истинско удоволствие. Както и блестящата, мрачна и подтискаща атмосфера пресъздадена по същия брилянтен начин, като в първата серия.

Иначе маринецът си е класическият екшън герой, с прилежащия му арсенал от най-различни средства за сеене на смърт - от нож до базука, през вездесъщия smartgun, който автоматично взема на мушка най-близкия враг. В добавка пича си има радар информиращ го за наличието на врази в определен радиус, фенерче, очила за нощно виждане, сигнални ракети, портативен компютър за хакване на неподатливи на физическа саморазправа машинарии и една горелка за прогаряне на болтове и катинари, чиито пикливи размери ме навеждат на логичната мисъл защо същите не могат да бъдат прогорени и с далеч по-респектиращия гранатомет, примерно. Само последните две отсъстват от първата част (е, ножа и пистолета - също - но пък ти ми кажи колко често го използва тоя нож в тази игра).

Най-гениалното решение при играта с маринеца, което бих искал да видя и в други екшъни са броните, медикитовете и кутийките с муниции, търкалящи се из нивата. Или по-точно начинът им на използване. Както добре знаеш, когато в стандартния шуутър здравето ти е, примерно, 90% и минеш през медикит, който възстановява до 50% от него здравето ти става 100% и аптечката изчезва. Е, в AvP2, ако си на 90% и минеш през медикит, който възстановява 50% здравето ти става 100%, а на земята продължава да си лежи медикит с капацитет да възстанови още 40% т.е. ти си взел само нужните ти десет процента. Голямо евала на монолитци за това.



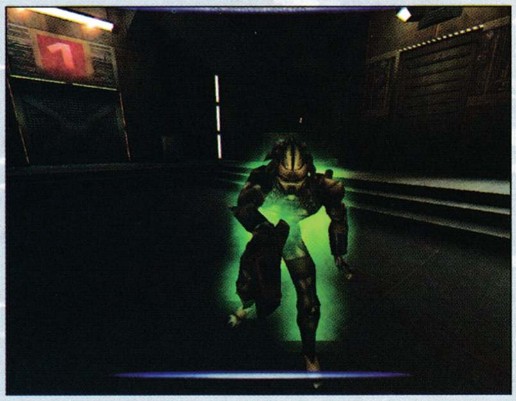




Къде му е проблемът?

Проблемът на маринката е, че той разполага с най-плоската история от трите. Всъщност историята реално е една, но във всяка една от трите кампании ще научиш само отделни части от нея, така че за да разбереш какво точно е станало ще трябва да изиграеш цялата игра. Частите на пехотинеца обаче леко ми куцаха. И това е белия кахър при положение, че повечето шуутъри дори и не могат да си помислят за толкова комплексна история, като тази в AvP2. Реалният проблем е, че докато играеш хомо-сапиенс кампанията заедно с теб почти през цялото време ще има екип от командоси, който няма да върши, ама абсолютно нищо. Монолитци са решили, че ще бъде яко ако вместо самотният воин от първата част пуснат цял отряд зли копелета, които да възправят косматa гръд срещу извънземната гнет. И то само по себе си е яко, като изключим факта, че Харисън - в твое лице - върши всичко сам. Пак ще ти дам пример. Бронираният ви вседеход трябва да премине през серия от заключени врати. Някой трябва да намери копчетата за отварянето им. Ти естествено. Така Харисън обикаля като малоумен из гъмжаща от пришълци база, а останалите десет човека от екипа кротко се возят във вседехода и го насърчават по радиостанцията. Ебаси! Ценен е и моментът, когато трябваше да се слезе в гнездото на ейлиъните, за да се освободи една от командосите. Хуква Харисън да се бори за живота й, а колегите му стоят в началото на нивото, пожелават му дружно "успех" и се драпат по топките. Когато в една от междинните анимации шефът на командосите попита шефа на базата "Може ли да използваме вашата комуникационна система", оня му каза, че може на лицето на шефа цъфна щастлива усмивка и каза "Чудесно, ще пратим Харисън" ми идеше да вляза в монитора и да го удуша.

Освен това ИИ-то нещо ми куцаше. Спомням си как стоях в някаква стая пълна с яйца от ейлиъни, а в далечния и край стояха двама войници (да, и срещу хора ще се биеш) и ме държаха на мушка. Пречеше им да ме застрелят единствено един висок половин метър парапет. Аз си оставих героя в това положение и останах да чакам да се случи нещо. Еми нищо не се случи. Войниците не се сетиха да пристъпят крачка напред, за да ме застрелят над парапета, а яйцата отказваха да се излюпят, ако не се приближиш до тях. Тъпичко.



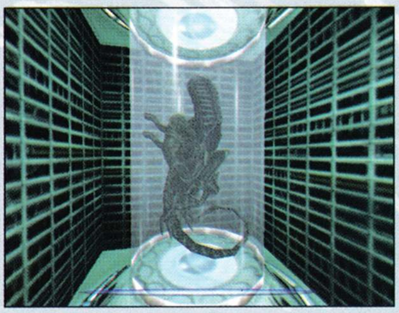
Aliens Vs. Vsichko zaplashvashto kralicata majka

Решетката се стовари на пода с глух трясък. Автоматичен откос ознаменува забиването на няколко куршума в стоманената стена на вентилационната шахта пред мен. Хвърлих се напред преди малоумника да съумее да стреля повторно. Ноктите ми потънаха през бронираната жилетка в неприятно меката му пулсираща плът. Паднахме на земята, вкопчени в смъртоносната си прегръдка. Писъкът му се сля с рева́ ми.

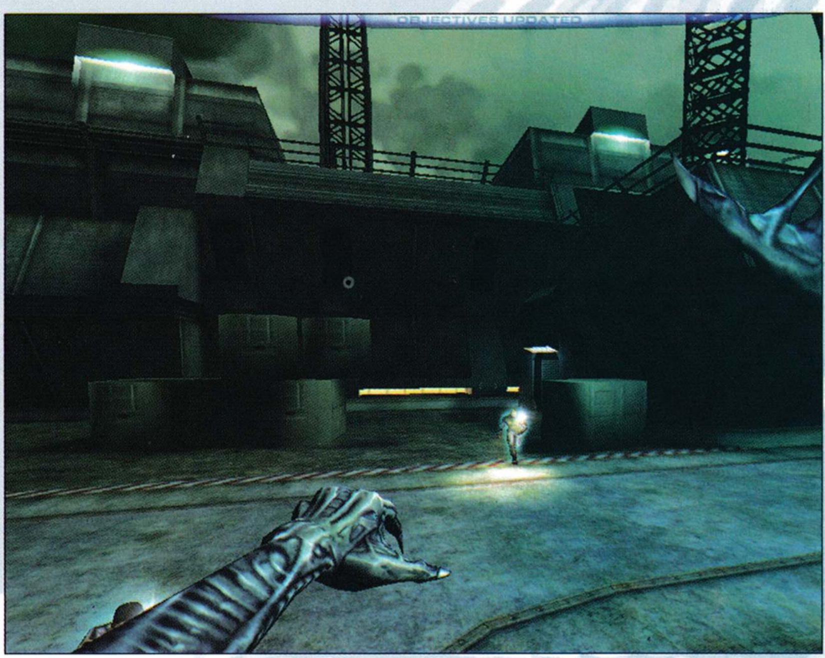
В големите му сини визуални рецептори се четеше онова непознато ми чувство, което хората наричаха ужас. Освободих вътрешните си челюсти и те потънаха в лицето му. Обля ме фонтан от кръв и мозък. Тъкмо бях започнал да огладнявам.

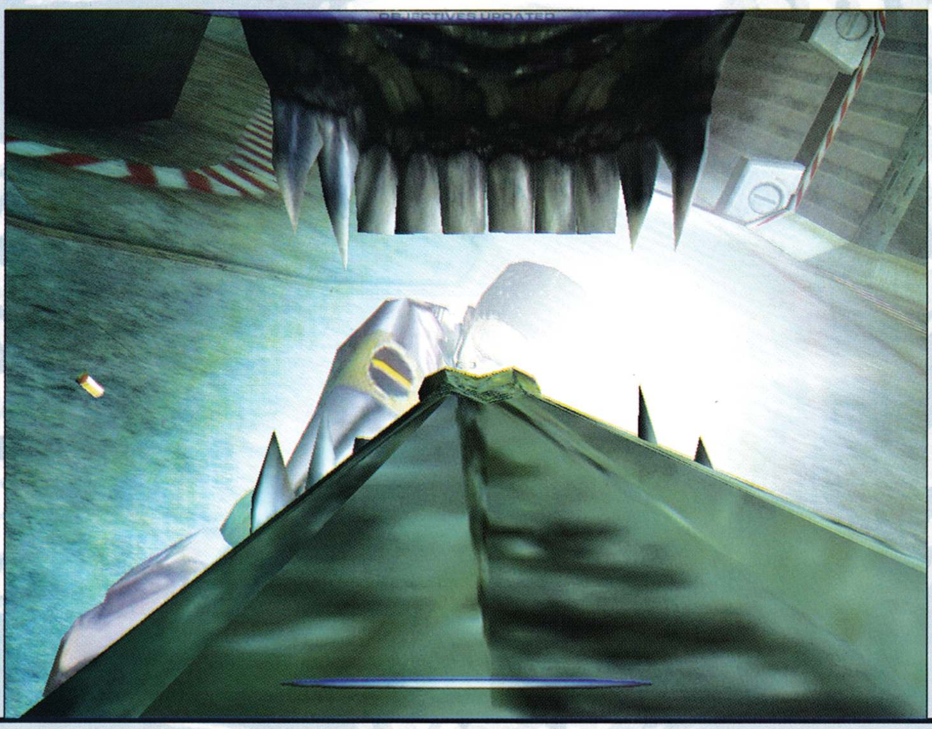
Къде му е хубавото?

Две години след AvP Пришълецът си остава най-оригиналния герой в чиято обвивка можеш да влезеш в 3D шуутър. Гадината може да се катери по стени и тавани, да изминава десетки метри с един единствен скок, не понася щети при падане и може да разкъсва стомана с ноктите си. Какво остава за горките хорица, имали нещастието да застанат на пътя й. Пришълецът - и съответно играта с него - носи в себе си първичното желание за убиване, мотивирано единствено от писъците на жертвите ти, от кръвта и мозъка, стичащи се по вътрешните му челюсти. От страстта за живот, отдаден на сеенето на смърт. Живот роден в смъртта.



В AvP2 ще имаш уникалната възможност да проследиш пътя на Пришълеца от самото му излюпване като малък и беззащитен фейсхагър, през откриването на приемник на чието лица да се лепнеш, краткият период на съзряване в гръдния му кош и превръщането ти във възрастен пришълец воин. Тук съм длъжен да отбележа, че момента, в който трябва да си прегризеш пътя през гръдния кош на нещастника, в чието тяло се раждаш, е най-гнусния и потресаващ момент, който съм виждал в компютърна игра през живота си. Класика! Носи си торбичка за повръщане.

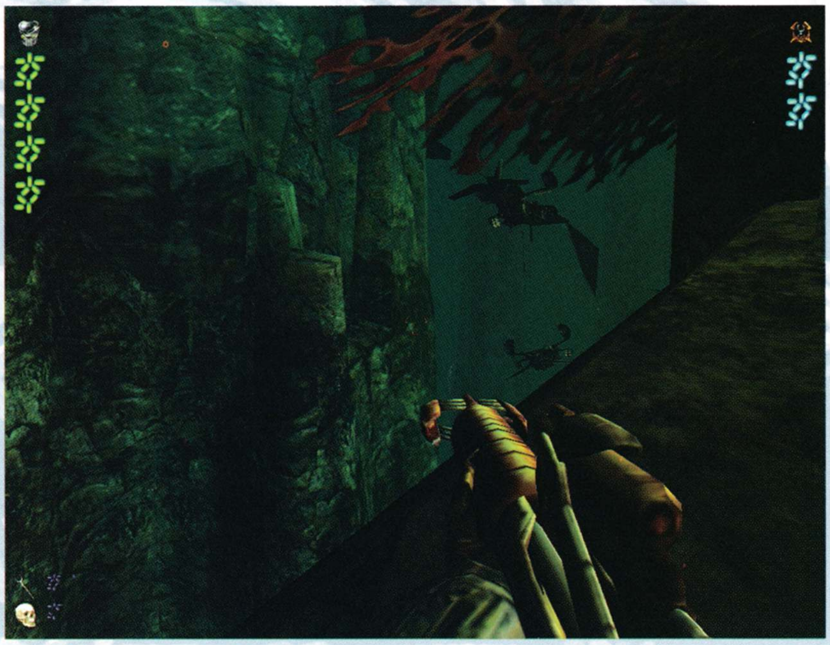




Пришълецът е най-праволинейният персонаж в играта. Неговият основен и общо взето единствен objective си остава free the hive и той това прави. Арсеналът му е ограничен до зъби, нокти и опашка, но да ти кажа не му и трябва повече. Също като в първата серия ейлиънът си възстановява здравето, като яде мозъка на жертвите си, като подобно на медикитовете при маринеца и при него в тази игра една глава може да бъде използвана за повече от едно ядене в зависимост от това колко процента здраве има нужда да възстанови. Труповете обаче изчезват с времето. Единствената друга новост при отрочето на Гигър е стрелката ориентираща го дали в момента се разхожда по под, стена или таван.

Къде му е проблемът?

Принципно няма. Играта с ейлиъна ми допадна най-много. Единственият проблем е куцият левъл-дизайн за който ще си говорим по долу. И еднообразния стил на игра, може би. От хапане, дране и бой с опашка писва по някое време.



Predator Vs. Vsichko, koeto bi moglo da mine za loven trofej

Останах стаен в сенките, докато ксеноморфа уби човека. Това беше тяхната битка и аз нямах право да се намесвам в нея. Трябваше да се срещна с победителя. Ставите ми тихо изпукаха когато се надигнах и пристъпих крачка напред. Тихо изръмжах, когато ксеноморфът повреди черепа на човека. Загуба на чудесен трофей. Може би все пак трябваше да се намеся по рано. Превключих начина си на виждане и светът потъна в цвета на човешката кръв. Ксеноморфът се открои ясно с искрящата си белота. Плазменото ми оръдие се насочи към него с тихо проскърцване. Неговият череп също ми се виждаше много добър.

Къде му е хубавото?

Ами Хищникът, особено на по-ниска трудност, е практически безсмъртен. Играта с него е стаила в себе си такова огромно чувство за мощ, че по някое време ти идва да вдигнеш торбата със събраните черепи, да разтвориш външните си челюсти, да оголиш зъби и да изревеш. Да информираш света, че ти си господарят, че всичко живо наоколо е просто твоя плячка, неясно петно преминало през съответния вижън моуд и потънало в забвение в мига, в който трите чертички на самонасочващото се плазмено оръдие са се събрали над него.

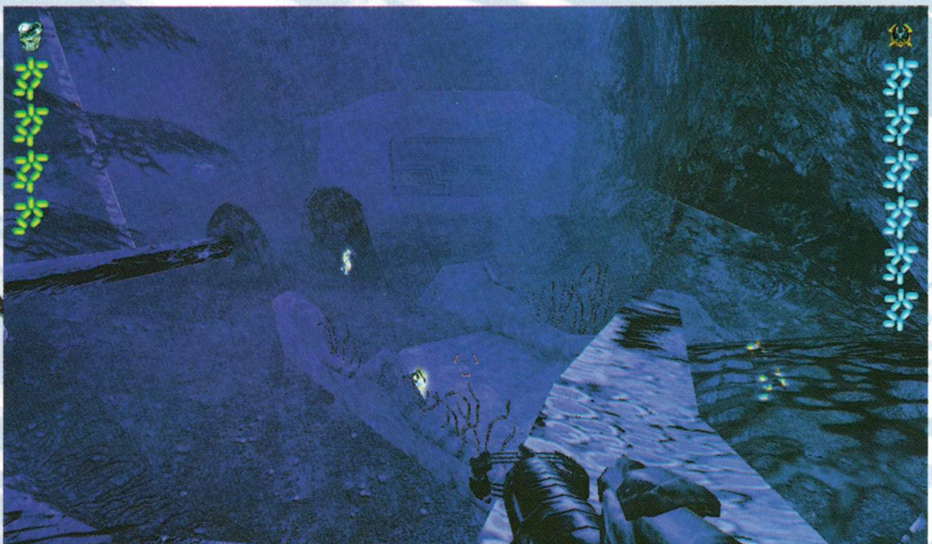
Хищникът отново разполага с всички показани ни във филмите екстри - различните вижън моудове, в които съответните врагове се открояват ярко и работят самонасочващите се оръжия, тристепенен зуум, система за клоук, преносим медипак, с който можеш да възстановиш живота си по всяко време и достатъчно богат арсенал, за да си организираш самостоятелен десант срещу някоя средно-голяма армия. Също като в AvP клоукингът, аптечката (тъпичко е да наричам така двата сини кристала, които предаторът забива в тялото си, но ти да се сещаш за по-точна дума?) и някои от оръжията му използват известно количество от енергийния му запас. Въпросният в първата серия се възстановяваше с течение на времето и в рецензията си за играта бях отбелязал, че това прави гадта практически непобедима и от Rebellion очевидно много си обичат Хищника. Е от Monolith очевидно си го обичат още повече, защото в AvP2 гадината разполага с нещо наречено Charge Shift Device, което възстановява цялата му енергия за секунди при това напълно безвъзмездно. Другите нововъведения, които при Хищника са най-много на брой (аз ви казах, че им е любимец) са Charge Emitter-a, който се явява хищнически еквивалент на машинката за хакване на Маринеца, очарователното копие, което се превърна в любимото ми оръжие за близък бой, netgun-a, който надлежно опакова врага в мрежа и бомбите с дистанциоонно управление. Добавена му е и, познатата ни от филмите, възможност за скок на 5-6 метра височина, даваща възможност за някои особено оригинални решения при подбора на пътя за преминаване през нивото.

Освен това кампанията с Хищника е най-разнообразна откъм врагове, защото ловецът има редовни интервенции и с хора и с пришълци.

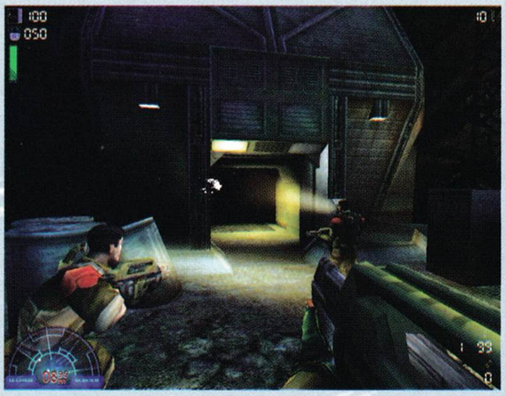
Къде му е проблемът?

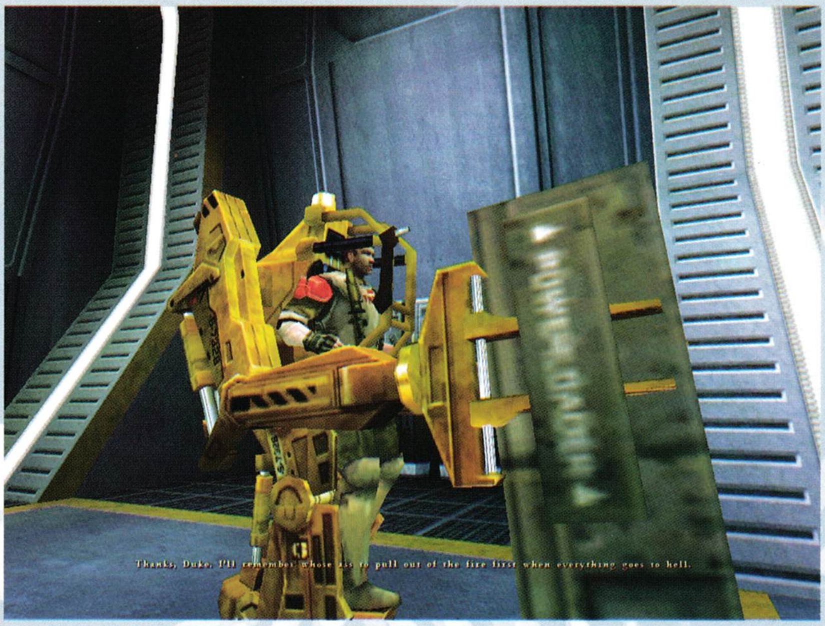
Ами Хищникът, особено на по-ниска трудност, е практически безсмъртен. Леко е скучно на моменти. Единствената ти идея при всяка схватка е да успееш да го извадиш от нея на поне един процент здраве. След това трябва просто да се излекуваш, да извадиш Energy Sift Device-a, да си напълниш отново енергията и да се втурнеш към следващия бой. Един от малкото проблеми на Хищника е базуката, която може да го свали само с един изстрел, но то пък базуки не се срещат особено често.

Другата ми критика е зверското осакатяване на диска, който от едно от най-добрите оръжия в първата серия се е превърнал в едно от най-куците в тази.



FROSTY
Fatal data fault. Terminal Failure. Shutting Down.




Thanks, Duke. I'll remember whose ass to pull out of the fire first when everything goes to hell.

AvP vs. AvP2, още веднъж, като заключение

Разбрахме се, че ще се опитаме да отговорим на въпроса дали AvP2 е по-добър от предшественика си. И отговорът май е "не". Не че AvP2 е лоша игра. Напротив, дори. Тя директно ще влезе в златния ми геймърски фонд и съм сигурен, че след време ще си я преиграя. В нея има живот, има моменти, които си струва да се изживеят отново.

AvP2 просто страда от проблемите на всяко филмово продължение, което не може да надмине предшественика си. Най-малкото, защото всичко, което тази игра има да ни предложи вече сме го виждали. А нищо не може да се сравни с първата разходка по тавана с Пришълеца или първият изстрел с плазменото оръдие на Хищника.

AvP2 е по-амбициозна като проект, предлага по-добра графика (lith tech енджин, с единствена критика към отвратително пресъздадените водни повърхности), по-силна история (междинните филмчета са с еджина на играта обаче, а аз още си спомням с умиление кратките, но брутално красиви анимации от AvP), по-добра атмосфера, изградена с помощта на вече споменатите режисирани моменти и на така модерните след Thief подслушани случайни диалози и прочетени случайни текстове, запълващи празнините в историята (които са повече от великолепно замислени и озвучени и на моменти сред тях има истински бисери на черния монолитски хумор, но ме навеждат и на неприятния въпрос откъде накъде Пришълецът или Хищникът разбират какво си говорят хората край тях или какво са писали на компютрите си), времето за игра е по-голямо спрямо престъпно кратката първа серия (но пък нивата са отчайващо праволинейни с един предварително зададен маршрут, който трябва да следваш). И може би точно в това й е проблемът, в твърде завишените очаквания. AvP се превърна в такъв хит, защото никой не очакваше от него кой знае какво. Докато на AvP2 всеки ще направи подробна дисекция със скалпела на огромните си очаквания. Или поне така направих аз.

За финал искам да ти се извиня, че просто нямах време да тествам мултиплейъра, който в първата серия беше исторически, но ако може да се вярва на нет-източниците и при AvP2 нещата стоят по този начин. Така, че можем да се видим в някоя зала. Вътрешните ми челюсти с радост ще се запознаят с теб.

■ **ОЦЕНКА:**	**87%**
■ Графика:	90%
■ Звук:	95%
■ Геймплей:	90%
■ Изкуствен Интелект:	75%
■ Мултиплейър:	-----
■ Прилича на:	
AvP, Half-Life	

Производител: SSG **Разпространител:** SSI **Интернет:** www.ssg.com.au/wbc2
Очаквания: Големи **Дата на излизане:** Пролет 2002г. **Жанр:** Стратегия

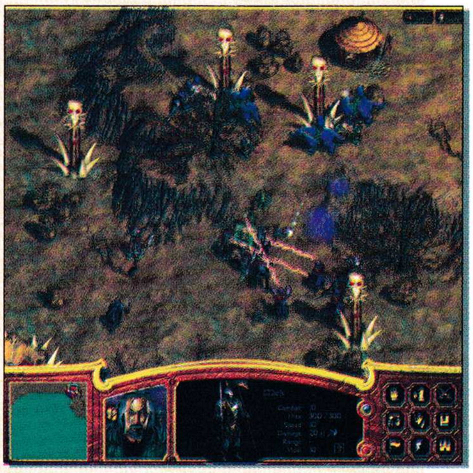
Автор: Groover

Warlords Battlecry II

Втората част на Warlords Battlecry II ще предложи по-балансиран геймплей и 3 нови раси

Warlords Battlecry мина някак си незабелязано на небосклона на компютърните игри в България. Никой не й обърна достатъчно внимание, най-малкото защото тя беше издънката на царствен 10 годишен род - походовият Warlords, на който все още чакаме четвъртата част. А играта си заслужаваше. Особено в мултиплеър, където купонът беше невероятен, когато на картата се сперчкат армиите на четирите фракции. Казвам беше, защото накрая Freeman направи 33-то ниво Варварин и помете целият свят. Грозна картинка... Радостната новина за малкото оценили Warlords Battlecry е че втората й част се прави със страшна сила. Толкова страшна, че ако някой не взриви офиса на SSG, Battlecry II ще се появи през пролетта на 2002 година.

Ако не сте играли Warlords Battlecry, предполагам, че няма да ми се разсърдите, ако ви разкажа за какво е ставало дума в първата част. Warlords Battlecry е стратегия в реално време, в която са включени сериозни ролеви елементи. Те са въплътени във вашето дигитално аз на екрана - Героят с главно Г. Освен че може да се бие, той строи сгради, превзема мини за суровини, прави магии (ако има такива възможности) и т.н. С други думи "Човекът Оркестър". Героят ви може да вдига нива, след като е достигнал определено количество опит и по този начин да се специализира в някой от класовете, които създателите на играта са предвидили. От построените сгради и благодарение на мините, които ви дават необходимите ресурси вие строите армия от единиците си, правите им необходимите ъпгрейди и ги пускате срещу врага. Простичко като концепция, но огромното разнообразие на раси (9 на брой) и различните единици със специални способности внасяха достатъчно дълбочина в геймплея.

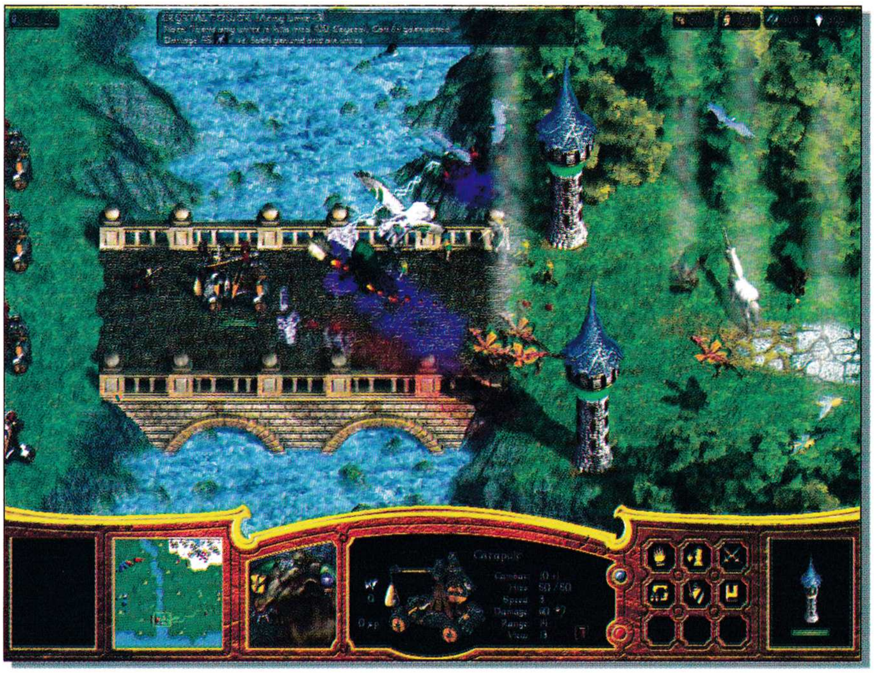


Какви са промените във втората част?

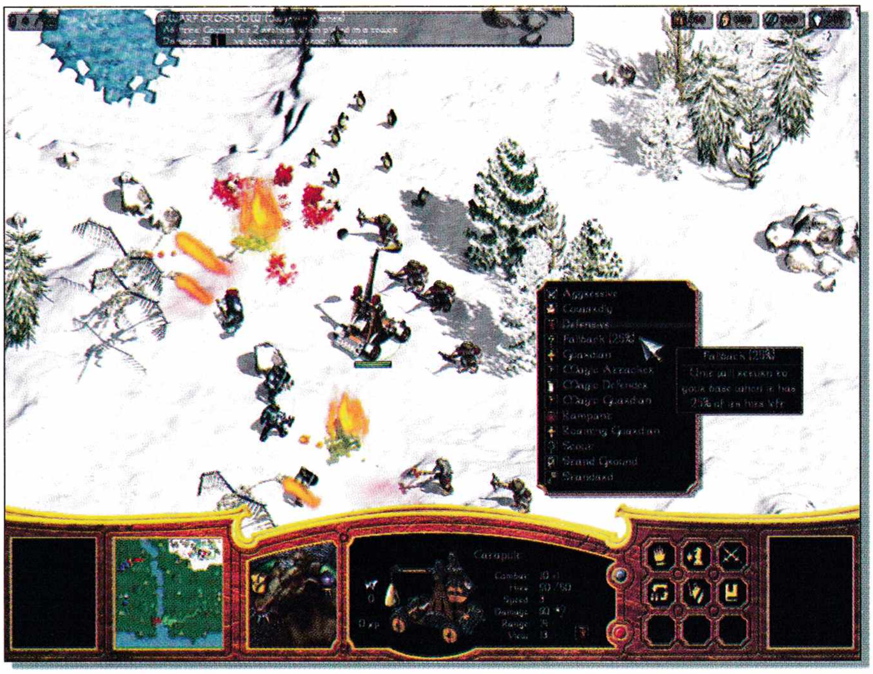
Като за начало зоологическата градина се е обогатила с още три раси - тази на Демоните, на Феите и на Тъмните Джуджета. Също така ще можете да избирате и Варварите - раса, която присъстваше в предишната игра, но с нея не можеше да се играе. Следва кратко описание на двамата новобранците, за които имаме достатъчно информация:

Варвари: Коефицентът на интелигентност на тези пичове е колкото на стайната температура в неотопляван блок по време на зима. Сиреч, доста ниска. От всички варвари, само един е достатъчно умен, че да носи Шлем, останалите са еволюирали и в резултат на това имат доста твърди кратуни. Те използват много камъни и дървета като ресурс и по-малко злато. Кристалите за тях са нещо като terra incognita, затова гледат да не събират от тях. Мотото им е "Първо разрушавай, после питай". Грозни до безобразие, но за сметка на това се строят бавно и струват доста пари. Идеални за харесващите атакуващия стил на игра без много-много мениджмънт на ресурсите.

Демони: Демоните са вторият път, по който могат да тръгнат всички завършили адвокати и данъкосъбиратели. Както и те са един от възможните отговори на въпроса, къде е отишла учителката ви по химия. Никой не знае, защо те са дошли в този фантастичен свят, но със сигурност ще бъдат една от добрите оферти по време на мултиплеър битка. Естествено, техният най-предпочитан ресурс са кристалите, от който те ще се нуждаят в промишлени количества. Строителите им ще бъдат доста скъпи, но войските им ще притежават интересни специални възможности, като например внасяне на страх и паника във врага.



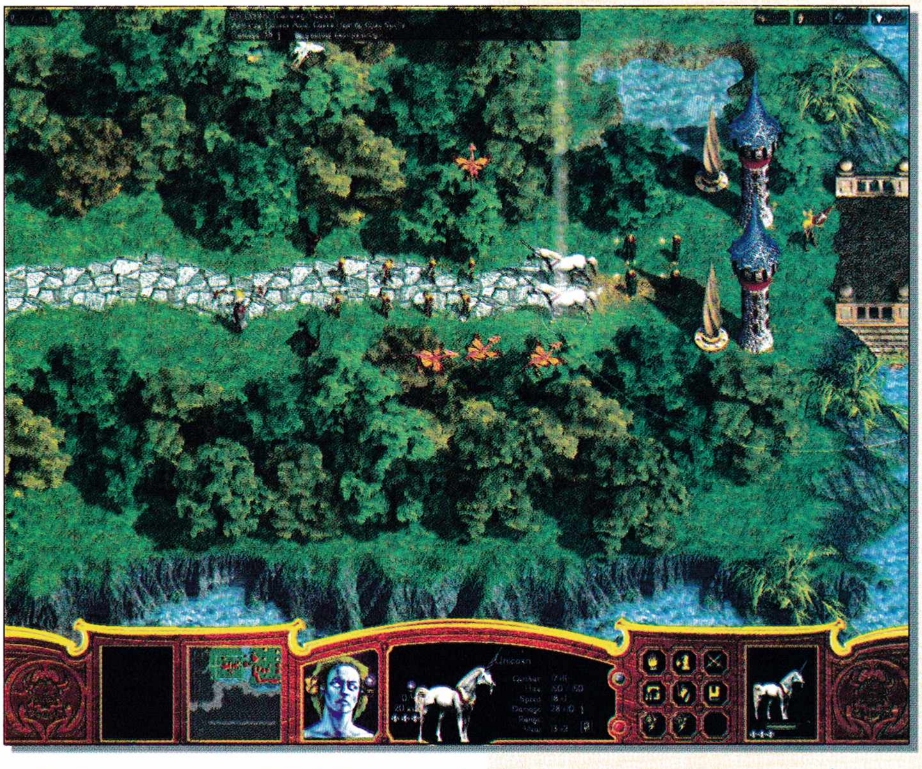
Предвидена е една нова единца, която ще бъде уникална за всяка от 12-те раси. Тя се нарича Титан. В играта ще можете да правите само по един Титан, който ще струва майка си, баща си, а в някои случаи и дядо си, ще се строи адски бавно, но веднъж направен, ще може да

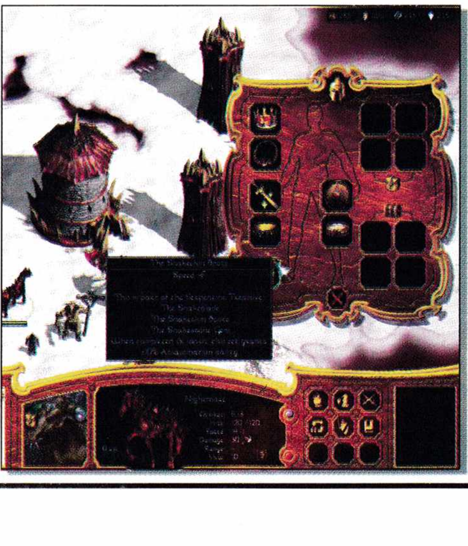


обърне хода на всяко сражение. За запознатите с Warlords Battlecry ще кажа, че един Титан ще може да се разправи сам с няколко Дракона.

Кампанията в играта е претърпяла пълна преработка. В първата част имахме на разположенир съвсем стандартни солови мисии, като единствената особеност бе възможността да преминете на тъмната страна. В Warlords Battlecry II нещата ще се поставени на съвсем друга основа. Започвате кампанията в замъка на фракцията, с която сте решили да играете. Игралната карта е разделена на малки провинции, като целта ви е да завземете цялата територия за вашата нация. Всяка една "част", която ще превземете ще ви носи пари, а понякога и различни екстри за вашите войски. Например повишена устойчивост към огнените магии, потвърди брони и дори допълнителни видове войски. С нарастване на вашата територия, ще става все по-лесно на противниците ви да ядат част от вашите завоевания, а с тях ще си отиват и предимствата, които тези земи са ви давали. Звучи доста интересно и мисля, че този тип кампании притежават най-голям потенциал при преиграването им втори и трети път. Нещата в никакъв случай не са стационарни, а се менят спрямо вашите действия. Недостатъкът е невъзможността да се вплете интересна история, но като се има предвид фабулата на Warlords Battlecry, мисля че няма да се загуби почти нищо. Както и в предишната игра, ще имате възможност да взимате за следващата мисия найдобрите си чудовища (единиците, както и героите могат да вдигат нива). Новост тук ще бъде възможността да подкупите някои от войските на вашия противник и те да се бият на ваша страна.

Наред с кампанията е променено и развитието на вашия герой. Вече са предвидени над 100 вторични умения, които той може да придобие в зависимост от основния си клас (магьосник, воин, крадец, бард и т.н.) и вторичната професия, която си е избрал. Ще имате на възможност 4 различни режима на игра: normal, tinman, bronzeman и ironman. При първият героят ви ще получава опит от дадена мисия, независимо дали е умрял по време на нея или не. При втория, героят ви ще извлича 25% повече опит отколкото при режим на игра normal, но не печели нищо, когато е загубил битката. Bronzeman печели 50% повече точки, но губи опит, ако не спечели битката. Ironman се сравнява с Hardcore играча на Diablo II - един миг невнимание - цял живот смърт. За сметка на това ако играете в режим ironman ще печелите два пъти повече опит от обикновено. Магиите са попроменени и вече има над 100 чародейства, като е добавена и ледената магьосническа школа. Което идва да каже, че магьосниците няма да са толкова низвергнати, колкото в първата част. Вече ще могат да мерят сили с бойците и дори да излизат победители в битките. За това ще помогне и подобрения Изкуствен Интелект на единиците. Преди магьосниците просто стояха на едно място, докато някоя гадина изсмукваше здравето им - сега компютърът ще се погрижи за тях, докато вашите мисли са насочени в друга посока. Противникът ви също ще бъде много по-интелигентен. От SSG обещават, че ще има различни схеми за поведение на компютъра, които ще можете да си избирате, а след излизане на играта ще излизат нови на сайта на играта - готови за изтегляне и изпробване.





По отношение на графиката в играта - тя ще бъде на абсолютно същото ниво. Warlords Battlecry II си остава във второто измерение, което може да бъде само повод за радост. Личи си, че основните усилия биват хвърляни за подобряване и балансиране на геймплея на играта. Доколко те ще бъдат увенчани с успех ще разберем след време.

■ Производител: **IO Interactive** ■ Разпространител: **Eidos** ■ Интернет: **www.eidos.com**
■ Очаквания: **Големи** ■ Дата на излизане: **Пролет 2002г.** ■ Жанр: **Екшън**

Автор: Snake

Hitman 2 Silent Assassin

Продължението на единствения за момента симулатор на наемен убиец обещава да поправи грешките на оригинала си и да внесе някои приятни иновации в stealth action-жанра

Столът, стар почти колкото самата църква, тихо проскърца, когато мъжът отпусна масивното си тяло върху него. Леденият му син поглед проблесна за миг, уловил слънчев лъч, проникнал през дървените решетки на изповедалнята. В далечината въздухът затрептя под напора на ангелогласния хор, решил да вземе няколко особено високи тона в неприятно близка последователност. Белоснежните гълъби, гнездящи под покрива на древната сграда, направиха отчаян опит да я напуснат, огласяйки централната зала с шума на крилата си. Две стратегически насочени курешки паднаха върху безупречно чистото расо на отец Виторио, който благо изпсува.

Силуетът в изповедалнята се прокашля:

-Прости ми, отче, задето съгреших.

-Пак ли ти, бре чадо? - простена отецът, докато се опитваше да измъкне книжна носна кърпичка от пакетчето си и да се почисти - Ма нали ти простих вече. Конкретно днес ти простих тъкмо четири пъти.

-Така е, отче, ама аз имам страшно много грехове. Убивах, нямах опция за сейв, бях блъгив.

-Не се коси толкова, чадо. То туй последното и на Диабло даже се случва, да ме прощава Господ. Ти по-добре кажи прекопа ли арпаджика.

-Три пъти, отче.

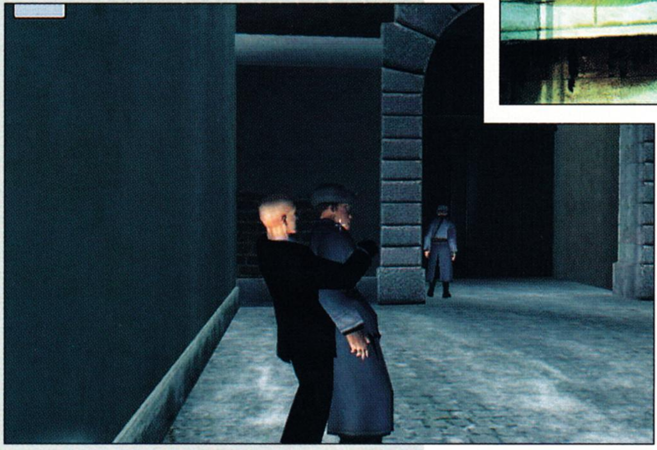
-Браво. Не знам къде ще намеря друг толкова кадърен градинар след като това интро свърши и ти напуснеш манастира. Хайде сега да полееш и марулките и можеш да идваш за обяд.

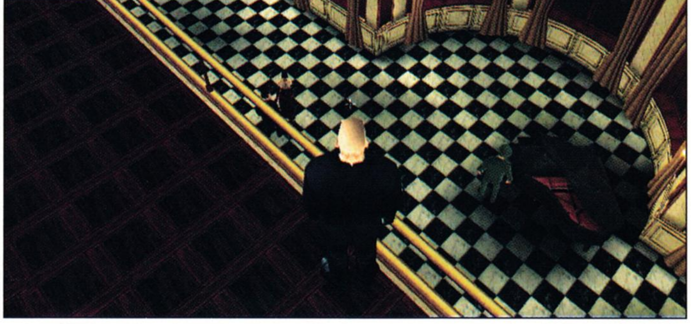
-Да можеш да переш случайно? - добави след малко свещенникът, гледайки с мрачен поглед нацапаното си расо.

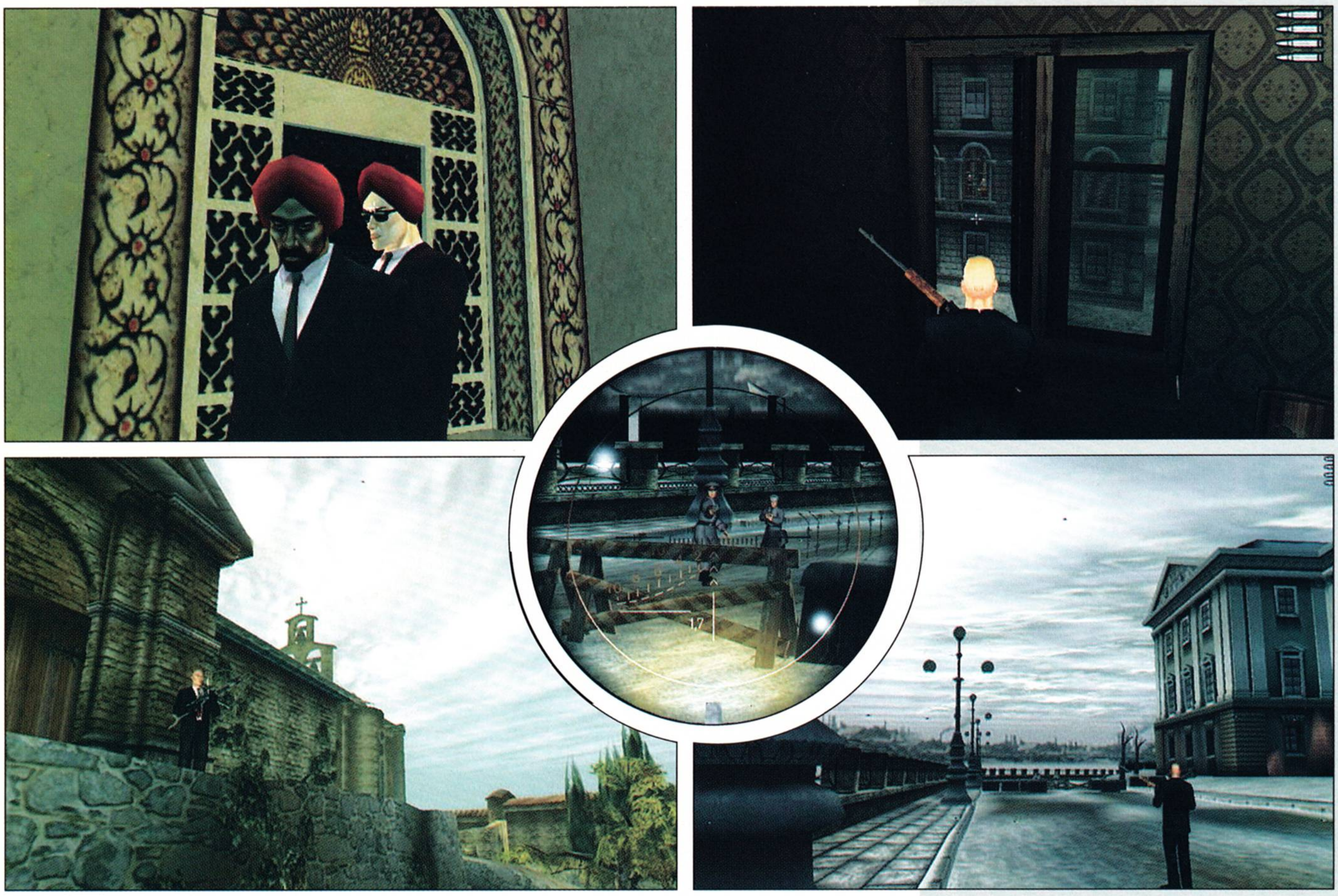
Ако се вярва на оскъдното инфо, до което се добрах, така ще започва историята на дългоочакваното продължение на Hitman 47, единственият симулатор на наемен убиец в историята на компютърния гейминг. След депресиращата му среща с клонингите в лудницата от края на първата игра, генетично създаденият плешивко се е оттеглил в малък манастир край Сицилия и се опитва да разбере кой (или, по-скоро, какво) е. Оставил е арсенала си да прашасва в килията и прекарва повечето от времето си в градината и в изповедалнята с отец Виторио. Бившият убиец много се е привързал към свещеника и го възприема като баща (което, мен ако питате, според правилата на жанра си е сериозна предпоставка за отчето да умре в страшни мъки, за да внесе драматизъм и да даде на нашето момче мотив за отмъщение). Естествено човек (или клонинг) не може да избяга от миналото си (пък и издаването на симулатор на градинар принципно не ми се струва печеливша стратегия) и за това на 47 му се налага отново да се хване за снайпера и да се върне в занаята.

Подобно на първата серия датчаните от Io-Interactive са наели професионален писател, за да ошлайфа историята и да свърже в едно сравнително логично цяло мисиите, родени в главите на производителите.

Създаден с помощта на домашно приготвения в задния двор на датчаните Glacier-енджин, първият Hitman беше един от най-красивите търд пърсън шуутъри, които съм виждал. За Hitman 2 Glacier-а е специално преработен, най-вече заради невъзможността му да поддържа голям брой полигони. В новата версия на еднжина този проблем е решен и в Тихия Убиец ще можем да се радваме на доста по-големи масовки, а освен това енджинът ще може да показва по-голяма част от нивото. Както е видно от







шотовете, втората серия явно отново ще налага стандарти в жанра.

Освен галеща окото графика, Hitman 2 обещава и късащ глави саундтрак. Както и в първата игра, той ще бъде дело на Джеспър Кид, известен (някъде по на север, явно) автор на електронна музика. За целите на играта господинът е работил с Филохармоничния оркестър на радиото в Будапеща - над 60 музиканти и хор от 50 певци - и е омешал техния звук с любимите си техно и транс. Звучи интересно...

В Silent Assassin ще има 20 мисии, разделени в 6 отделни епизода. В тях 47 ще се разходи, оставяйки спретната кървава диря (нещо като маршрута по картата в Инди-серията) до Петербург, Япония, Индия, Северна Африка, Малайзия и - логично - Сицилия.

"Искахме да направим мисиите малко по-малки този път" - споделя водещият дизайнер на проекта, Джейкъб Андерсън - "ама някакси винаги се получаваха доста големи. Не че има чак толкова ъбджективи - повечето мисии са доста опростени. Например Агенцията иска еди-кой си мъртъв - ти отиваш и го убиваш. Проблемът е просто в начина, по който построяваме нивото - непрекъснато изскачат нови идеи. Така нивото расте - не на размер, а по-скоро на комплексност."

Авторите обещават, че няма да внасят особени промени в игралната концепция и че иновациите ще бъдат основно с козметичен характер. "Пробвахме да направим някои нива, които да се минават в рамбовски стил" - продължава Андерсън - "но просто не се получи. Тихото промъкване е доста по-забавно."

Най-добрата новина може би е, че масовите оплаквания на геймърското братство са били чути и в Silent Assassin ще има невероятната, ултрамодерна и хипериновативна опция за запазване на играта по време на мисия. Трудността този път ще бъде поддържана по далеч по-милостив начин - чрез ограничаване на сейв слотовете. Освен това този път датчаните са обърнали сериозно внимание на контрола над героя и овладяването на играта ще бъде забележително по-лесно. Друга интересна новост (която никъде досега не съм видял да работи адекватно, ако ще си говорим честно) е въвеждането и на фърст пърсън преспектива. Ама пък винаги е добре да убиваш и от нова гледна точка.

Като си говорим за убиване - в Hitman 2 е внесен и лек миролюбив елемент, даващ ти възможност да пратиш в безсъзнание поневинните от опонентите си с помощта на хлороформ или на тежък тъп предмет. Насилственият елемент също е ъпгрейднат. От Io-Interacitve с особено вдъхновение разказват за една от мисиите, в която трябва да се дегизираш като главния хирург, готвещ се да извърши сърдечна операция на известен престъпен бос. Както можеш да се досетиш, идеята не е да му спасиш живота. "Този път се концентрирахме в това да направим убиването колкото е възможно по-прецизно, без да наранявате цивилни или да бъдете заловени" - хвали се Джейкъб.

Логичен въпрос към днешна дата е как ще се отразят трагичните събития от 11 септември и последвалото ги развихряне на цензурата из всичко, свързано дори и с намек за тероризъм и насилие, над играта, основана именно на това.

"Всички сме много шокирани от това бедствие" - казва Джейкъб. - "Аз самият съм живял в Манхатън година и половина и си ги гледах тези небостъргачи всеки ден. Мислихме много за редуциране на насилието в играта заради потенциалната негативна реакция на публиката, но в крайна сметка решихме да не променяме нищо в Hitman 2. В края на краищата това е само игра, пък и няма мисии в Ню Йорк. Мисля, че, доколкото е възможно, хората не бива да променят това, което правят, защото са уплашени от терористите. В крайна сметка терористите искат точно това."

На дежурния въпрос - ще има ли Silent Assassin мултиплеър, получаваме дежурния отговор: "не, но мислим да издадем някакъв add-on за целта."

Ще видим. Насрочената премиера е за март 2002 година. Аз лично отсега пращам на пичовете от Io една опаковка с Райд, за да могат този път навреме да избият бъговете в играта си и започвам да точа лиги в очакване.

■ Производител: **Firefly Studios** ■ Разпространител: **GOD Games** ■ Интернет: **www.godgames.com**
■ Системни изисквания: **Pentium II 500 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video** ■ Жанр: **Стратегия**

Автор: Freeman

Stronghold

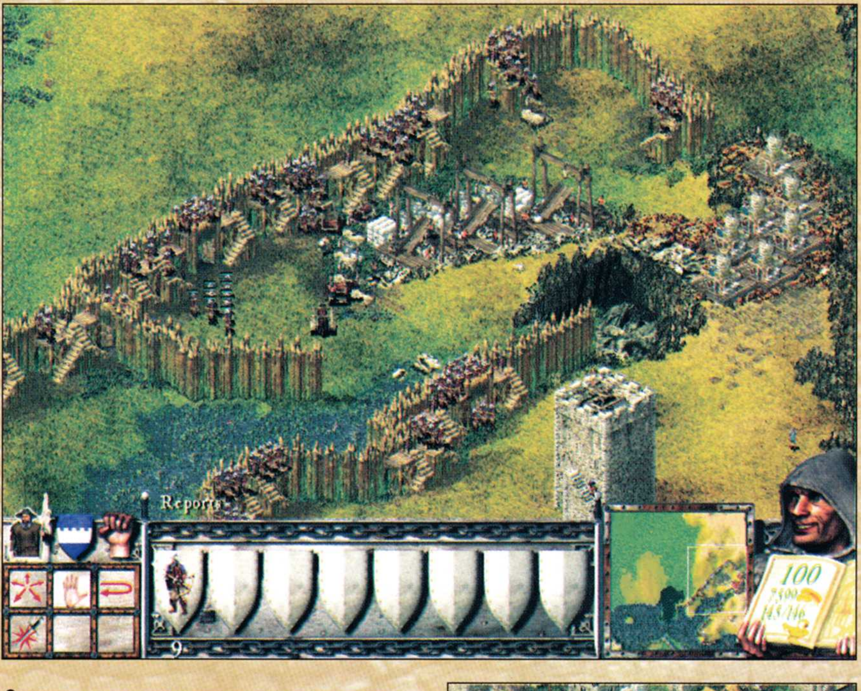
Един нов прочит на икономическите стратегии в средновековния свят - със своите върхове и провали.

Рано утро. Някъде към 12 часа. Канска жега, слънцето прогаря кожата ми, забива лъчите си като малки смукалца в опита си да изпие течността в клетките на епидермиса ми. Чувствам как тя завира и се изпарява. Някъде се плискат вълни, шумът им достига до мен - в началото ненатрапчив, после все по-настойчив и силен, дразнещ…

Събуждам се. По дяволите! Някой пак е оставил чешмата в банята да тече, а аз отново съм заспал върху печката. Разтърквам немощно залепналите си клепачи и се изправям. Гърбът на пуловера ми остава върху печката. Поредният сън, от който се събуждам по-уморен, отколкото когато съм заспал. Оглеждам се - обичайният хаос, виждам Groover проснат насред останките на последната табуретка в редакцията и Cabal, стиснал в побелелите си пръсти крака на бившия предпоследен оцелял стол, от сцепената му устна като тъмна пътечка се е процедила ивичка засъхнала кръв. Какво ли е ставало тук?

Алекс се задава от банята, пристиснал към челото си мокра хавлия. Вместо око изпод нея се подава подута лилаво-черна маса, прорязана от струпеите на кръвонасядянията. Спомням си за Роки със Силвестър Сталоун, протягам се за макетния нож и само с едно елегантно движение на китката срязвам отока на клепача му. Няколко пръски кръв, десетки пронизващи изтерзаните ми тъпанчета писъци и псувни, един десен прав, след който си намирам ченето при съседите и още няколко не чак толкова добри крушета и ъперкъти по-късно се разбуждам окончателно. Тръгвам да разритам паплачта и под крака ми нещо изхрущява. Навеждам се - диск. Civilization 3! Вече на парчета. Като някакво дежа ву в съзнанието ми най-после изплува споменът за снощните събития…

Стоим четиримата и се дебнем. Между нас е тя и е само една. Никой не може да я има само за себе си, но всеки неистово я иска. Нашето вдъхновение и единствена надежда, последният ни шанс да напишем статията на живота си. Скрит в последната бутилка бира. Последната в редакцията, искам да кажа. Стои си тя кротичко по средата на масата - прекрасна в кехлибареното си съвършенство, а секундите преминават покрай нас, протяжно разтеглени от думкащия в слепоочията ни адреналин. Никой не рискува пръв да се протегне към нея. Стоим, стоим, стоим… На Cabal най-накрая не му издържат нервите.



Последвалите събития са като мъглява картина на едно творческо безумие. Всеки разгръща целия си творчески потенциал да сътвори в чест на останалите възможно най-болезнените аргументи за правото си над заветната течност. Резултатът в крайна сметка се оказва една счупена бутилка, поредното ново петно на мокета и… след кратко вцепенение от безвъзвратната загуба… тотален погром над редакцията. Последното, което помня, преди безсъзнанието от нечий подъл удар в тила да ме повали върху печката, е как стискам Groover за гушата, опитвайки се да му прережа артерията с диска на Civilization 3…

Тегля по един злобен шут на Cabal и Groover за разбуждане, подминавам провиделия най-после Alex и се тръшкам на стола пред бюрото. От монитора ми, неродена от вдъхновението, скрито в духа на бутилката (сега превърнал се в перманентна част от молекулярната структура на мокета в редакцията), се дзвери една от най-слабите ми статии през живота - тази за Stronghold.

Ето я и нея:…

Какво да чакам?! Какво не ви е ясно? Чели сте статията на Groover? И какво, бой заради "Цивилазата", а?! Хаахахаахахаа! Глупости! Егати тъпата игра. Никога не бих се сбил заради нея. Просто Groover пак е сънувал цветно…

Англия, 11-12 век. Кралят поема поход към земите на неверниците. На връщане той е пленен. Останало без централизирана власт, кралството е потопено в хаос и плаща високия кръвен дан на междуособните войни и разпри. Когато разумът все пак надделява, благородниците се споразумяват за среща, в която да изгладят противоречията и претенциите си. По пътя си към нея голяма част от тях попадат на разбойническа засада, в която загиват. Един от тях е и бащата на главния герой. Синът се оттегля в една от отдалечените бащини провинции, където се крие група от лоялни на краля и нему войници. Младият мъж не се съмнява, че нападението не е случайно и че подбудителят му е сред останалите живи претенденти за трона. Изглежда, че положението отново ще излезе извън контрол. Кралят все още е в плен, а оцелелите с настървение се готвят да хвърлят кралството отново в кървавия вътроп на алчните си инстинкти. Младежът решава, че ако не може да спре безумието, то поне би могъл да отмъсти за баща си, като открие и накаже виновника за смъртта му.

С тази мисъл започва трънливият му, изпълнен с неравни и тежки сражения път. Извървявайки го заедно с него - в провинция след провинция, ще съумеете да обедините кралството под знамената си, да освободите краля и като същинска перла в короната в края идва отмъщението за предателството.

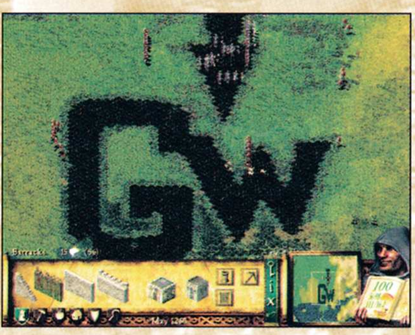
Едно вълнуващо приключение, на което ще ви направи съпричастни една от най-добрите стратегии за годината - Stronghold!

Stronghold е средновековна стратегия в реално време, изградена на базата на небезизвестната поредица игри Lords of the Realms, умело съчетаваща стандартни с оригинални решения и хитри заемки от сродни заглавия, а резултатът в крайна сметка е една почти великолепна игра.

Предполагам, че игрите от поредицата Lord of the Realms може да са непознати за мнозина от читателите ни, затова ще се опитам да изясня концептуалните й параметри, използвайки други примери и толкова критикуваното ми от мнозина многословие и пространност.

И така - представете си един Knights&Merchants или Settlers. Или, най-общо казано, една стандартна икономическа стратегия. Сред основните недостатъци на подобни игри, поне от любителите на динамиката и битките, се изтъква точно тяхната липса. В тези заглавия строите разни сгради, свързани инфраструктурно и икономически логично. За да функционира икономиката ви, е необходимо много правилно да съобразите мястото и времето за строеж на всяка своя сграда, да съблюдавате съотношението между количеството на съответната произведена продукция и скоростта на изразходването й, както и куп други неща. Нерядко в тях се случва недостигът на храна да предизвика масово изселване на недоволните ви поданици и цялата ви икономическа машина да заскърца, дори да спре. На фона на тези проблеми създателите на подобни заглавия някак пренебрегваха битките, като че ли уплашени от възможността да стреснат играча с бремето на една допълнителна сложност. Военните действия в много от случаите са просто схематични и примитивни в тактически план, а игрите не предлагат достатъчно добри интерфейсни решения за манипулиране на отделните ви бойни единици. При много от тях просто разхождате из картата формирования от юнити, които автоматично започват битката, разчитайки на едничкия Изкуствен Интелект, предоставен им от разработчиците. Който най-често е на доста рудиментарно ниво. В крайна сметка всичко пак опира най-вече до достатъчно добра икономическа успеваемост, осигуряваща повече многобройност и качество на войската ви.

Пичовете от FireFly Studios (работили, между другото, освен по някои от игрите на Lords of the Realms и по проекти като Caesar 2 и Caesar 3) изглежда са проумели точно този простичък факт и днес предоставят на вниманието ни едно доста добро решение. Просто са ударили една яка брадва на икономическия елемент и за негова сметка са отворили хоризонтите пред военно-стратегическия. В резултат, получилата се игра предлага динамичност доста над нивото на познатата ни от сродните заглавия.



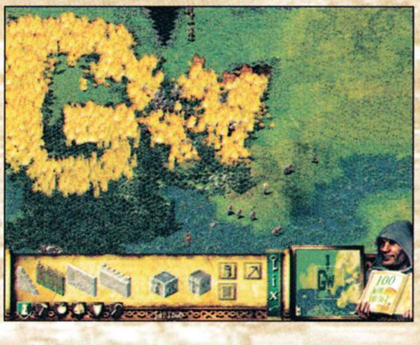
И преди да сте се отегчили до смърт ще премина към по-съществената част на статията.

Изхождайки винаги от презумцията, че освен ветерани, статиите ни се четат и от новопокръстени геймъри, и отдавайки се на греховната си страст към многословието, ще ви разкажа какво точно можете да очаквате от Stronghold.

ИГРАТА

Режимите на игра са няколко, но основните са два - Кампании и Мултиплеър. Кампаниите, от своя страна, също са две - Икономическа и Военна. (Има и режими, в които можете да разигравате само отделни мисии или исторически битки.)

Тук е мястото да ви посъветвам да пренебрегнете моята глупост и да почнете първо от Военната Кампания. Хм, допуснах грешката да предположа, че икономическата е доста по-лесна. Как, или поточно - на какво дръвце се натресох, ще разберат тези, които последват печалния ми пример. Оказа се, че мисиите там (макар и само 5) са твърде непосилни за все още неукрепналата ми обиграност и патетичния ми ентусиазъм да ги пробвам на висока трудност. (За малко да ме откажат изобщо да я играя и да я прехвърля на някоя жертва, като mEd_IEb например.) Все пак, макар и на ниско ниво на трудност, успях да ги преборя.



Целта там обикновено се изразява в добиването на определено количество от даден ресурс и трябва да ви кажа, че трудността им напълно би оп-

CLUB INFERNO

ЗАКЛЮЧИТЕЛЕН КОЛЕДЕН ТУРНИР

COUNTER-STRIKE 22 декември

За повече информация: www.club-inferno.com или тел. 02/974-38-91

Експериментален индивидуален комбиниран турнир по Quake III, Brood War, Colin McRally 2. Награди за победителите в отделните дисциплини + награден фонд 300 лв., разпределен на първите трима в общото класиране.

WORLD CYBER GAMES

1.12.2001

равдала престоя ви в някоя прекрасна, меко тапицирана бяла стая, с прозорче на вратата, за месец-два.

Военната Кампания е друга работа. Не че е кой знае колко лесна, но някак по-плавно и безболезнено ще ви разкрие тънкостите на играта. Мисиите в нея се свеждат до това да защитите (ще рече да удържите няколко поредни вражески нападения с все по-градираща интензивност и ожесточеност) или пък да превземете дадена крепост или селище. Общо взето силите винаги са едно към няколко в полза на врага.

Хубавото и в двата случая е, че можете да избирате трудността за всяка отделна мисия.

Няма да навлизам в подробности за това, колко щастливи ще се чувствате понякога от този простичък факт или пък от любезно предоставената ви от разработчиците възможност да намалявате или увеличавате скоростта на играта (клавиши "+" и "-") във ВСЕКИ един момент - сами ще го установите.

В обсадните мисии просто разполагате с определено количество войска, с която да успеете да нахлуете и превземете дадена крепост. Всичко тук опира до добра тактическа мисъл. В помощ на военния ви гений е предвидено и наличието на инженерни части, способни да строят на бойното поле катапулти и трибушети, да прокопават тунели до крепостните стени и да ги рушат, да издигат обсадни стълби, по които да нахлуете.

При защита обаче, трябва да извървите по-сложния път. Понякога се налага да започнете от нулата и да развиете цялостна икономика, осигуряваща достатъчно храна, пари, ресурси, брони и оръжия, за да изградите бързо силен гарнизон.

И за това ще стане дума точно сега.

Та, ето как се развиват нещата. Започвате с някакви пари и ресурси и възможността да си изберете място, където да разположите основната сграда - замъка си. Втората постройка задължително е Хамбарът (Granary). Оттук насетне следва строеж на дъскорезници, къщи, ловни хижи, ферми, ниви и канабисни (хехе ;-) насаждения, мелница, хлебопекарни, мандри, оръжейна, казарма, каменни кариери, железни мини и пр. Храната е основен аргумент при осигуряване лоялността на поданиците ви - от количеството, което отпускате на населението до голяма степен ще зависи показателят ви Популярност. Ще можете да определяте дневния порцион на подопечните си, но имайте предвид, че богатата трапеза способства увеличената им търпимост към данъците, с които ще ги обложите, за да пълните хазната с жълтици. Те от своя страна са нужни за "производството" на воините ви, които ще ви пазят и отблъскват нашественика. И така, колелото се завърта.

Около оста, наречена Храна…

ЕХ, ЖИВОТ...

Понякога ти иде да го пратиш по дяволите, друг път те изпълва с енергията си до последната фибра и ти се струва, че по кожата ти пукат малки електрични заряди. Има ли по-голяма загадка и мистерия от него и законите му?…

"Еех, живот!" - биха възкликнали по едно време жителите на благоденстващия ми замък - двоен порцион, изобилие, навсякъде градинки, статуи, красоти. Църкви, попове обикалят и благославят, венчавки, сватби, веселие, народеца се кефи и множи. Всички ме обичат. Обаче какво забелязва набитото ми око - охолния живот прави хората мързеливи. Да, харесва им при мен, не биха ме напуснали, верни са, но усърдието им нещо го няма.

И тогава следва отново:

"Ееех, живот!" - отронило се този път с тежка, измъчена въздишка, събрала, като че ли, цялата горест на света. Красотите ги няма, срутени от праведния ми гняв (както във всяка игра от типа имате опция за събаряне на сгради), заменени от бесилки и клетки, в които гният непокорните глави, от приспособления за мъчение и публично наказание. Никой вече не ме обожава, но се страхуват от мен. Дяволски се страхуват. Поне ги храня все така добре - ако не друго, поне насъщният е в излишък. Най-уплашените напускат, решили да търсят друго битие, но тези, които останат работят здраво.

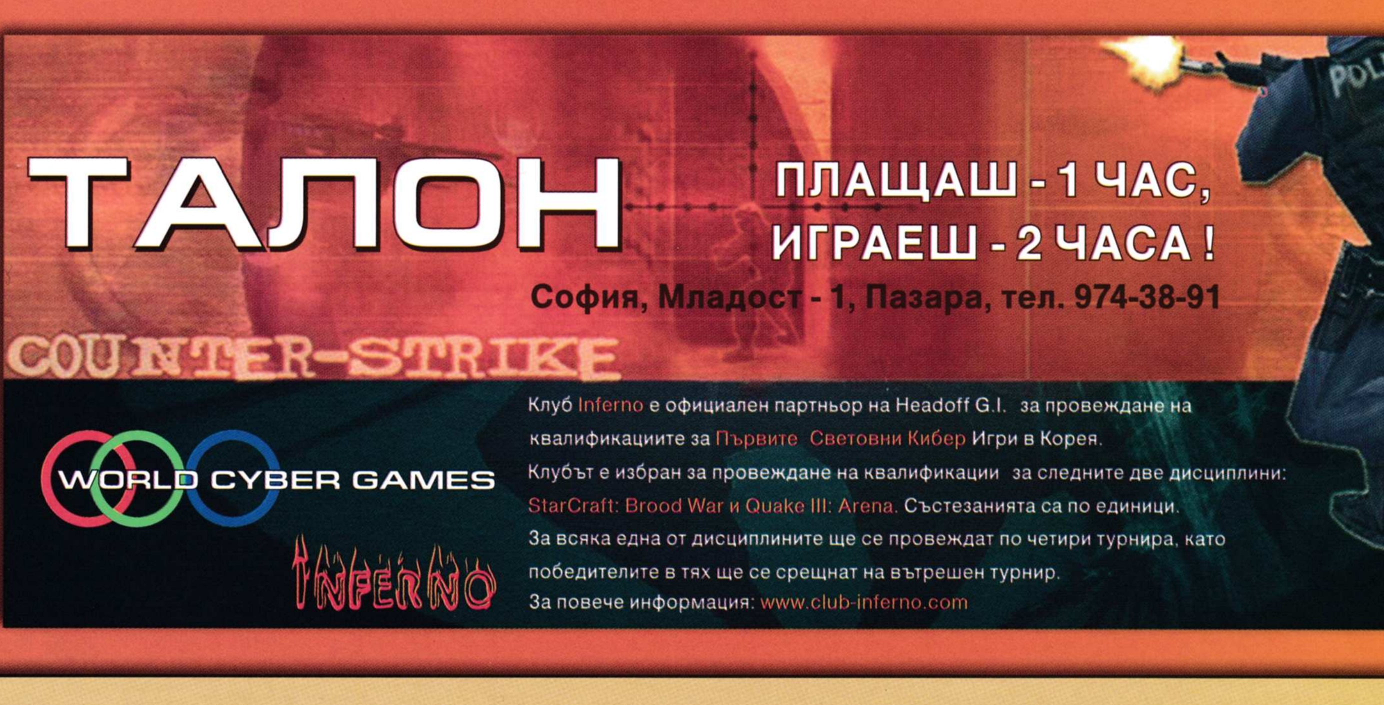
Гледам и се питам: Кое е за предпочитане? И няма отговор на този въпрос. Играта също не го предлага. И двата варианта вършат работа. Само от играча зависи.

ЗВЪН НА ОРЪЖИЕ

По крепостните стени и кули като сини гъби са се накачулили лъконосци и арбалетчици. Развяват се знамена и пряпорци. Тук там проблясват пламъците на малките огньове, от които стрелците ще запалват стрелите си. В подножието, препречвайки пътя към тях чакат и хапят нервно устни настръхнали мечоносци и алебардисти. Пред вратите е съсредоточено пушечното месо - пиконосците и боздуганджиите. Те първи ще вкусят вражеската ярост. И тяхна ще е славата, на геройската смърт. Предчувствайки наближаващата битка конете в скритата зад хълма кавалерия неспокойно пристъпват. Широко отворени, ноздрите на благородните животни душат въздуха, те замятат гриви, а в очите им се чете възбуда. Опитите на конниците да ги успокоят, потупвайки ги нежно по копринените шии и шепнейки им тихо, не могат да разсеят напрежението от стегнатите им мускули. От време на време нервно пръхтене, прорязва надвисналата тишина. Дори и въздухът е замръзнал в очакване. В далечината, изпреварвайки шума на движещите се колони, се задава облак прах…

Точно такава би трябвало да изглежда картината на напрегнатото очакване преди баталното сражение, според създателите на Stronghold! И няма да е преувеличено да кажа, че има моменти в играта, които физически ви карат да усетите атмосферата почти по начина, по който ви я описах. Разбира се за всеки е различно, но моята чувствителна натура ;-) се възторгва лесно и не е толкова трудно да си представя всичко това.

Но на въпроса. Както казах, в Stronghold битките играят много важна и значителна роля. При това за тях е мислено мащабно и мелетата наистина могат да бъ-

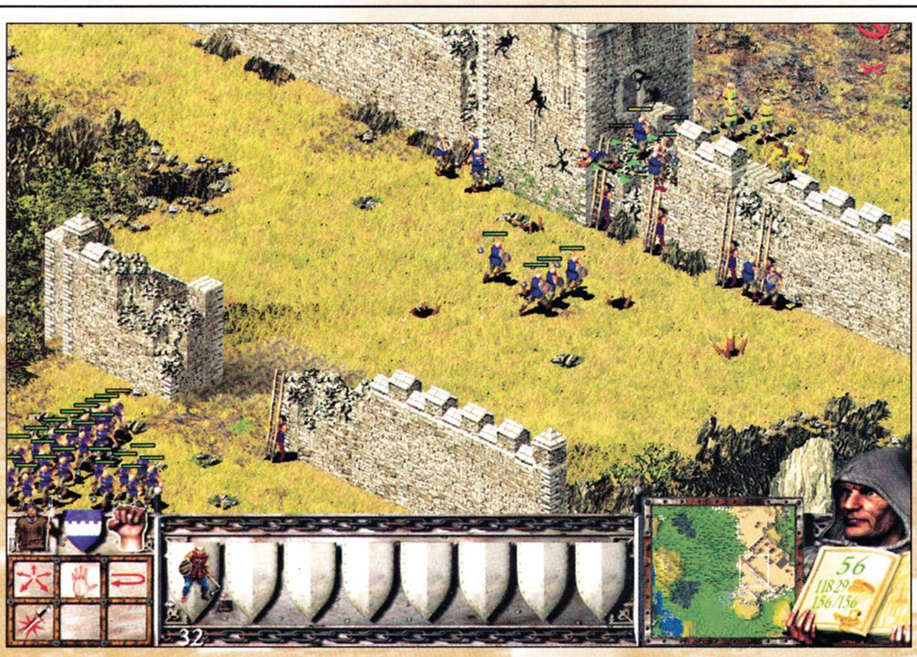


ТАЛОН

ПЛАЩАШ - 1 ЧАС,
ИГРАЕШ - 2 ЧАСА !

София, Младост - 1, Пазара, тел. 974-38-91

Клуб Inferno е официален партньор на Headoff G.I. за провеждане на квалификациите за Първите Световни Кибер Игри в Корея.
Клубът е избран за провеждане на квалификации за следните две дисциплини:
StarCraft: Brood War и Quake III: Arena. Състезанията са по единици.
За всяка една от дисциплините ще се провеждат по четири турнира, като победителите в тях ще се срещнат на вътрешен турнир.
За повече информация: www.club-inferno.com



дат внушителни. Имате контрол върху всяка една единица по отделно, и всяка една от тях има определен бонус срещу някоя друга. Не очаквайте чак такава динамика като в StarCraft, но в това отношение Stronghold определено се доближава доста близко до Age of Empire. Всички сте виждали битките в различни стратегии в реално време и няма какво да ви обяснявам надълго, но в играта има няколко действително интересни хрумвания, правещи я изключително любопитна. Такива са например капаните с заострени колове, които можете да разположите на пътя на противника си или пък полетата напоени с нещо като катран, които да подпалите с вече споменатите огнени стрели, точно когато вражеската армия хубавичко е навлязла сред тях. (Не знам дали е точно катран, но във всеки случай прилича - черно е и се добива в специални мини построени в блатата, но може да се набави и от Пазара. Споменах ли Пазара досега? Не! Хм, ами да - имате възможност за построяването на такъв. Интересното при него е, че ако продавате прекалено много от даден ресурс цената му рязко пада, което прави уместно да продавате регулярно по малко от ресурсите си, а не само когато спешно ви потрябват пари. Както се казва - те никога не са излишни :-))

За създаването на армия са необходими няколко неща. Свободни хора, оръжия, брони и пари. Хората са ясни - ако има достатъчно къщи и храна нямате проблем с тях. За оръжията и броните ще ви трябват дърва и желязо. Както и съответните работилници за отделните части от снаряжението.

От тук насетне…

Ами: "На оръжие, братя, врагът е пред портите!"

ВСИЧКО ОСТАНАЛО

А то е концентрирано в стандартните елементи.

Ще започна с графиката, която не че внася някакви нови стандарти, но напълно заслужава сравнително високата оценка, която ще й дам. Има двустепенен zoom (приближение) и при по-голямото увеличение можете да видите почти всички подробности - мърдащите листа, наредените снопи, стрелите, стърчащи от телата на току що простреляните войници, оръжията, чинно строени на поставките в оръжейната, каменните блокове, опънали каишите на самарите на воловете, мъкнещи ги към Склада (волските впрягове са много важни в някои мисии, в които се изисква добив на значително количество камък и се разполагат в близост до кариерата - иначе миньорите се принуждават да мъкнат блоковете сами, което забавя процеса) и т.н.

Звуците са на съпоставимо ниво, играта е богато и кадърно озвучена.

Тези два елемента творят атмосфера, създаваща прекрасни предпоставки за съпреживяване. Но, както толкова пъти сме казвали, това никога не е достатъчно.

Stronghold напълно оправдава подобно становище с проблемите си в следващите няколко елемента от Геймплея.

Интерфейс, Управление, Изкуствен Интелект, Бъгове!

"Еех, живот!" - бих възкликнал сега аз по оня - вторият начин. Интерфейсът е ужасен! Никакви "горещи" клавиши! Тромав! Неинтуитивен! Спъващ! Управлението на войските ви е ужасно. Най-малкото заради проблемите със селектирането. Едно, че става доста трудно - обусловено от факта, че курсорът на мишката понякога има собствено мнение за това до къде иска да стигне и запецва на екрана; и второ, че няма и помен от групиране. Тоест има, ама на практика се получава нещо много странно. Да речем, че сте си разделили войската на няколко групи и много се кефите от този факт. То и аз се кефех тъй по едно време, да ви кажа. Докато не разбрах, че всяко "драгване" с курсора по екрана и захващането на каквато и да е част от войската ми праща цялото старателно групиране по дяволите. Често ми се случваше да не мога да селектна някоя сграда. По принцип интерфейсът позволява позициониране на камерата от четирите различни посоки и се налагаше да търся точната перспектива, от която става възможно това. Да не говорим, че споменатото въртене не се осъществява с удобен клавиш, а посредством последователно натискане на десния и левия бутон на мишката (ще научите това сами - Туториала ще ви го обясни), което лично аз намирам за доста неудобно и неудачно решение. Може би си мислите - какво толкова - селектиране, ще го преживеем някак. Е, да, така е - ще го преживеете, но ще ви е далеч по-трудно, когато видите колко малоумно се държат войските ви при атакуване на замък и особено при закопаването на рова, окло него, за да могат да се приближат стенобитните ви машини, стълбите и подвижните платформи. Вместо да се скупчат само на едно място и набързо да свършат работата войскарите се разстилат по цялото му протежение, попадайки по този начин в обсега на всички вражески стрелци. Налага се постоянно да ги връщате, а нали се сещате какво се случва в този случай със селекциите.

Говорейки за ИИ трябва да отбележа, че най-доброто, което бих могъл да кажа за него е посредствен. Всичко в тази игра се крепи на скриптове, никаква гъвкава реакция на промените в ситуацията. Ако са поставени някъде бойците на компютъра просто си умират там и това е.

Като капак на мъката идват и бъговете. Няма да ви споменавам други, ще ви кажа само за един - една от мисиите (след като изпълних всички "обджективи" и на екрана светна надписа Victory) просто отказа да свърши. Наложи се преиграване.

С това ще завърша, при това прозаично - със Stronghold имах своите мигове и на еуфория и на тъпо униние от задължението да се занимавам с нея. Потенциалът и добрите идеи, старанието, в нея са неоспорими, но като цяло не успя да ме вдъхнови достатъчно, което - смятам - си и личи!

■ ОЦЕНКА:	78%
■ Графика:	85%
■ Звук:	85%
■ Геймплей:	75%
■ Изкуствен Интелект:	60%
■ Мултиплейър:	------
■ Прилича на:	
Age of Empires	

■ Производител: **Firaxis** ■ Разпространител: **Infogrames** ■ Интернет: **www.firaxis.com**
■ Системни изисквания: **Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video** ■ Жанр: **Стратегия**

Автор: Groover

Civilization III

Най-добрата игра от Civilization серията! Честно!

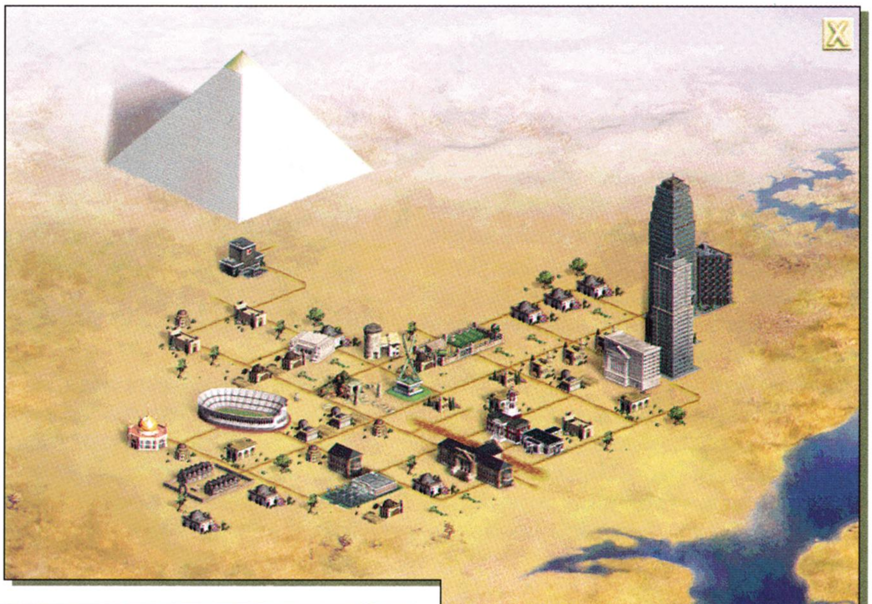
Ние бяхме четирима, тя - само една. Нямаше как да си я разделим. Седяхме един срещу друг и всеки упорито се взираше в леко кървясалите очи на своите противници. От време на време хвърляхме по едно око към нея - тя безмълвно лежеше между нас. Трябваше да я имам. На всяка цена! След някакви си неловки тридесетина минути на бездействие и изучаване на противниците, боят настана. Първи нападна Cabal. Извади една бухалка и тръгна право към мен. Изглежда имаше някаква договорка с Freeman, защото с периферното си зрение го видях, как започна да се премества зад мен, а в очите му горяха огньовете на всички предателства на света. Така значи, ще играем мръснишки. Погледнах Alex III - той зорко следеше всяко наше движение и бе готов мълниеносно да реагира. Caleb вече се беше приближил на един еленов скок разстояние, затова без да се колебая атакувах. Скочих, но вместо върху Caleb се приземих върху Последната Оцеляла Табуретка в редакцията - антиката беше преживяла цели две години и половина. Ето че дойде и нейният час - с недоволен грохот тя се срина под мен и аз елегантно се изтърсих на пода сред дървени стърготини и счупени крака. Останалите трима ме зяпнаха ошашавени. След което като по команда и тримата тръгнаха към мен. Нещата започнаха да излизат извън контрол. Мисля че беше време. Пуснах Bullet Time-а (ами така е, който е играл предпазливо Max Payne си остава винаги резерв) и се гмурнах срещу атакуващите. Измъкнах бухалката от ръцете на замрънали Cabal, халосах Freeman по главата (на ти сега, предателю), взех диска с Цивилизацията и дим да ме няма. Бях се подготвил - чакаше ме добре укрепена крепост. Да се надяваме, че ще издържа обсадата.

Ето това е накратко и историята на играта. Ще се опитам да ви разкажа накратко за новата Civilization преди да са ме открили и да сме почнали военните действия, защото тогава няма да имам и секунда спокойствие. Започвам

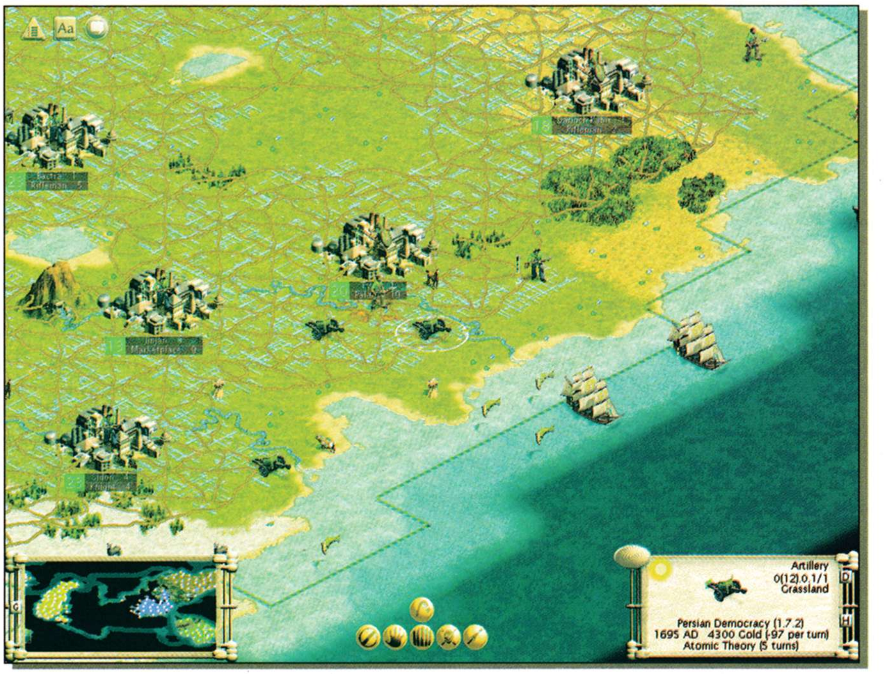
Както 99% от вас знаят Civilization III е походова стратегия, която обхваща периода от 4000 година преди Христос до далечното бъдеще. За това време от вашия заселник трябва да изградите стабилна и просперираща цивилизация. Напреднала в техническо, военно и икономическо отношение. Да градите чудеса, водите войни, а живот и здраве - да направите космически кораб, с който да пратите заселници и на друга планета. Ако сте играли някое заглавие от серията Civilization тези неща до болка са ви познати и сигурно с нетърпение очаквате да чуете за новостите в новата Цивилизация. За да не ви мъча повече, веднага се насочвам към първия параграф, а именно цивилизациите.

Тук ще намерим нашите стари познайници от Civilization, но нещата малко са се променили. Всяка една нация има по две характеристики, които й дават бонуси по време на игра. Например ако цивилизацията е "милитаристична" и "работлива", нейните единици по-лесно стават ветерани и елитни след успешна битка и всеки техен град има +1 щит за производство. Всяка нация си има и уникална единица, която има малко по-добри показатели от нормалната такава. Например Персийците имат Immortal наместо Swordsman като показателят му атака е с 1 по-голям от този на мечоносеца. Ако уникалната единица победи в битка или пък построите чудо, което да отговаря на показателите на вашата цивилизация, тя може да навлезе в Златна Ера. Тя продължава 20 хода и в тях всичко работи с удвоена ефективност. Както се казва в една реклама "не е за изпускане". И така избирате вашата нация и се впускате в играта.

Още в началото на играта ще видите, че дейностите по оводняване, изграждане на пътища, мини и прочие хамалски дейности са делегирани на единица, наречена работник, докато заселника може единствено да основава градове. При това "строенето" на един работник ви отнема 1 от населението на града, а на заселник - цели 2. Започвате с по една от двете единици. Съвсем скоро ще разберете, че основната задача на работника ви е да прекара пътища между градовете ви. Първо, защото наличието на път дава бонус върху търговията на града (който може да бъде превърнат в наука, пари или луксозни стоки за населението) и второ, защото в Civilization III инфраструктурата между градовете ви е нещо невероятно важно. Създателите на играта са премахнали керваните като средство за търговия. Сега тя се осъществява автоматично, като единственото условие е между градовете ви да има връзка. Авторите са



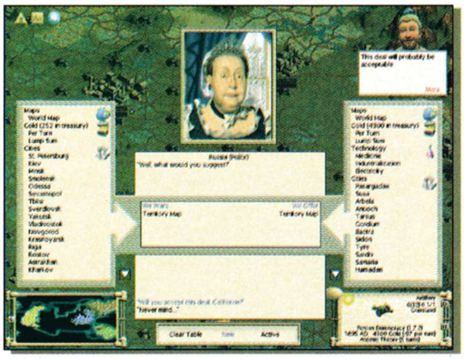
DOMESTIC ADVISOR



Artillery
0(12).0.1/1
Grassland

Persian Democracy (1.7.2)
1695 AD 4300 Gold (-97 per turn)
Atomic Theory (5 turns)

преработили основно концепцията за ресурсите в играта. В Civ III имаме луксозни стоки (като коприна, вино и т.н.) и стратегически ресурси. Първите ви дават възможност да търгувате и сключвате сделки с другите цивилизации. Вторите ще играят ключова позиция във вашето развитие. За да обясня тяхното действие, ще ви дам един простичък пример. Представете си, че близо да вашия град А има ресурса коне. След като прокарате път между тях в кутийката със стратегически ресурси се появява иконката на кон. Ако сте успели да разучите науката Horseback Riding вече ще можете да тренирате конници. Новата единица ще е на разположение само в градовете, които имат връзка с А. Същото важи и за находищата на желязо, селитра (saltpeper), гума и други стратегически ресурси. Понякога се случва на вашата територия да няма даден стратегически ресурс. Например в една игра нямах никакъв достъп до въглища - предпоставка за направата на железопътни линии, както и да строите по-съвременни кораби. При това положение, единственият ви шанс да се сдобиете с така желаният ресурс е дипломацията Обещанията в тази насока бяха огромни и както виждам, една голяма част от тях са изпълнени. За момента модулът "Дипломация" в Civ III е най-добрият който съм виждал в походовите стратегии от този тип. Имате огромна свобода на действие във вашите преговори. Можете да изисквате технологии, градове, трибуции, карти от вашите опоненти. След като установите дипломатически мисии с другите участници в играта, ще можете да подписвате мирно споразумение, да налагате търговско ембарго, да предлагате различни стратегически съюзи и прочие. Вашият външен министър ще ви подсказва колко приемливи ще бъдат вашите предложения. Може би единственият недостатък на дипломацията в Civilization III е невъзможността да определяте броят на ходовете, които споразуменията ви да продължават. Той е установен на 20. Както вече споменах, дипломацията ще бъде един доста често използван от вас похват да решите проблемите си. Поради тази причина следващият важен елемент в



This deal will probably be acceptable

"Well, what would you suggest?"

"Will you accept this deal, Catherine?"
"Never mind..."

More
Maps
World Map
Gold (252 in treasury)
Per Turn
Lump Sum
Cities
St. Petersburg
Kiev
Minsk
Smolensk
Odessa
Sevastopol
Tbilisi
Sverdlovsk
Yakutsk
Vladivostok
Novgorod
Krasnoyarsk
Riga
Rostov
Astrakhan
Kharkov
We Want
Territory Map
We Offer
Territory Map
Maps
World Map
Gold (4300 in treasury)
Per Turn
Lump Sum
Technology
Medicine
Industrialization
Electricity
Cities
Pasargadae
Susa
Arbela
Antioch
Tarsus
Gordium
Bactra
Sidon
Tyre
Sardis
Samaria
Hamadan
Clear Table
Active

Civlization III е показателят култура. Ако вашата култура е повече от тази на противника, той ще бъде склонен на повече компромиси в дипломатическите преговори.

Културата е и единственото фундаментално нововъведение в играта. С нея създателите на играта са се опитали да материализират под някаква форма големината и напредъка на вашата цивилизация. Културата ограничава и границите, в които се простира вашето влияние. Например в началото на играта градът ви не може да използва всичките си ресурси, а само тези, които са непосредствено до него. За да се разшири тази граница, трябва културата в града ви да стигне 10 след това 100 след това 1000,2000 и т.н. Култура се акумулира, като строите сгради като храмове, колизеуми, катедрали, библиотеки, университети или пък завършите Чудеса на Света. Идеята много добре се вписва в цялостната картина и с течение на времето ще виждате, как вашата територия постепенно се обединява и окрупнява, докато накрая всичко не се обедини и вашата система от градове не заприлича на държава с изградена инфраструктура и граници. Поне на мен този процес адски много ми хареса.

В предишните Цивлизации можехте да стигнете много далеч в играта без да е необходимо да строите военни единици или пък да водите битки. Тук нямате такава възможност. Най-малкото, защото от Firaxis са ограничили растежа ви по един много ин-

5 ДИСКА
SCHIZM
MYSTERIOUS JOURNEY
ЦЕНА: 49,95лв.

✓ ИСТИНСКИЯТ НАСЛЕДНИК НА **MYST** И **RIVEN**. ПЪРВИЯТ КУЕСТ, ПРЕВЕДЕН ИЗЦЯЛО НА **БЪЛГАРСКИ ЕЗИК**.

✓ ВПУСНЕТЕ СЕ В ПРИКЛЮЧЕНИЕ, КОЕТО ЩЕ ПОСТАВИ НА ИЗПИТАНИЕ В РАВНА СТЕПЕН ВАШАТА **ЛОГИКА**, АВАНТЮРИСТИЧНИЯ ВИ **ДУХ** И **ВЪОБРАЖЕНИЕТО** ВИ.

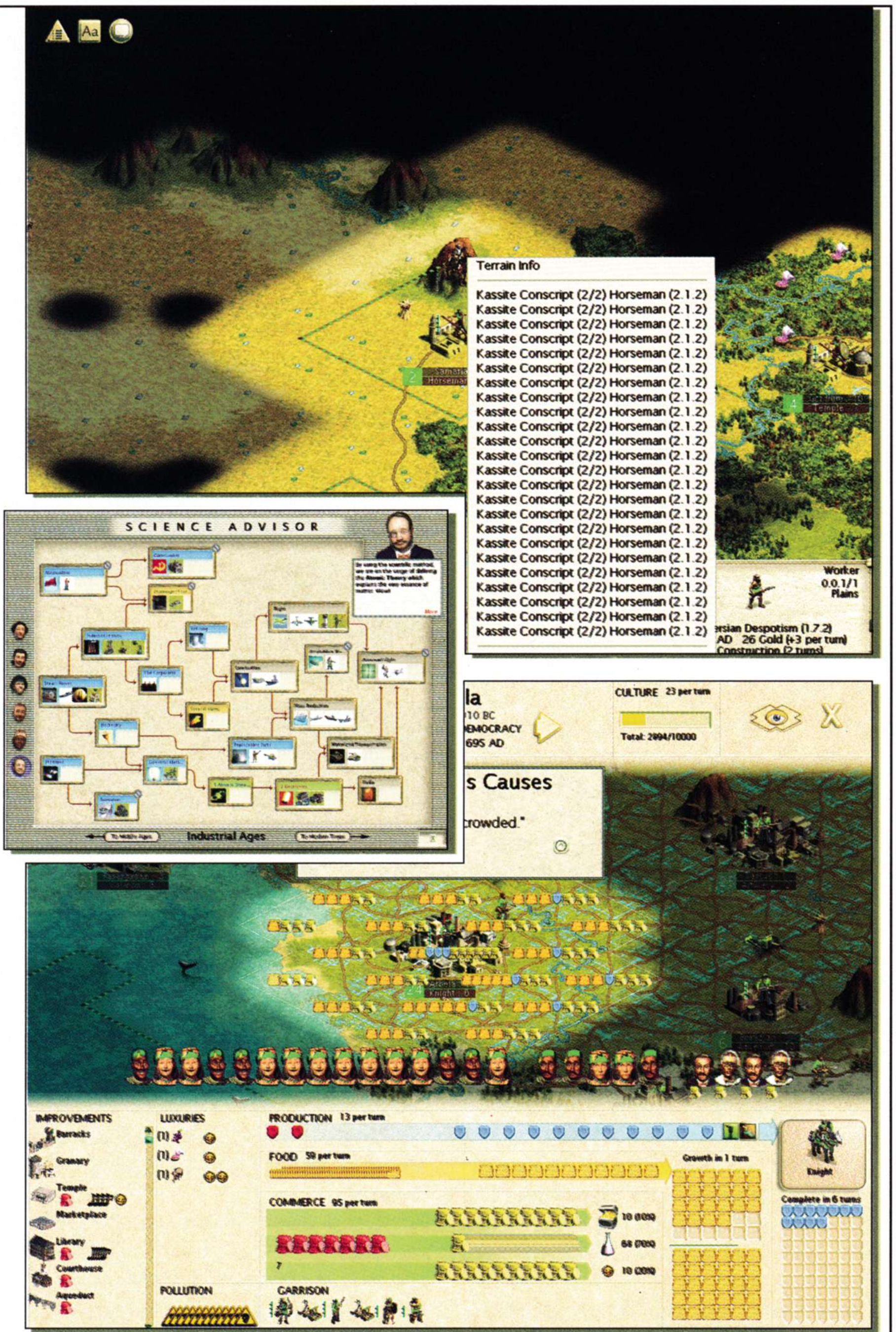
ПОТЪРСЕТЕ SCHIZM MYSTERIOUS JOURNEY НА НАШИЯ НОВ ЩАНД В МУЛТИПЛЕКС НДК, КАКТО И НА СЛЕДНИТЕ АДРЕСИ:

София
бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35;
бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25;
пл. Славейков 1, Music Fashion, тел. (02) 981 31 96; базар Малък ЦУМ, ет.3;
НДК, базар Пасажа; ул. Денкоглу 24, Ай Ти Ес; Техномаркет Европа;
Денонощни видеотеки Видеоелит; пл. Славейков 9, PC Mania, тел. (02) 986 68 58
ПЛОВДИВ
ул. Загреб 2, тел. (032) 26 48 13, (032) 62 40 80
ВАРНА
ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 60 79 74

www.pulsar-games.com

тересен начин. Ако няма достъп до езеро или река, един град не може да расте над 6 без Акведукт. За да можете да строите това подобрение, е необходимо да откриете технологията Construction, която не се разучава толкова лесно. Ако ли пък градът ви е построен на брега на река, неговият "таван" на растеж за дълго време ще бъде 12. За да продължи нагоре, ще ви се наложи да построите болница, която е много-много далече в технологичното ви дърво. Според мен идеята на Firaxis е да поставят в поравнопоставено положение "технократите" с по-военно настроените играчи.

Нещата са така нагласени, че много често няма да имате какво да строите и пред алтернативата да носите +1 жълтица на хазната или да тренирате някоя военна единица, ще избирате второто. За което няма да съжалявате, защото от третото ниво на сложност на горе (регент) противниците ви стават доста агресивни.

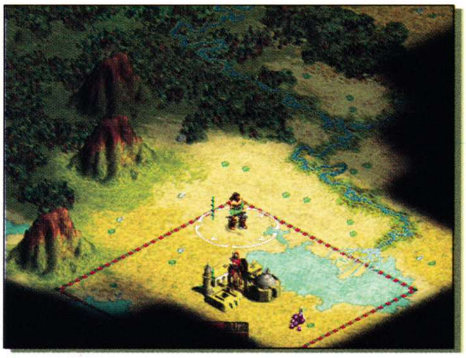


Terrain Info

Kassite Conscript (2/2) Horseman (2.1.2)
Kassite Conscript (2/2) Horseman (2.1.2)
Kassite Conscript (2/2) Horseman (2.1.2)
Kassite Conscript (2/2) Horseman (2.1.2)
Kassite Conscript (2/2) Horseman (2.1.2)
Kassite Conscript (2/2) Horseman (2.1.2)
Kassite Conscript (2/2) Horseman (2.1.2)
Kassite Conscript (2/2) Horseman (2.1.2)
Kassite Conscript (2/2) Horseman (2.1.2)
Kassite Conscript (2/2) Horseman (2.1.2)
Kassite Conscript (2/2) Horseman (2.1.2)
Kassite Conscript (2/2) Horseman (2.1.2)
Kassite Conscript (2/2) Horseman (2.1.2)
Kassite Conscript (2/2) Horseman (2.1.2)
Kassite Conscript (2/2) Horseman (2.1.2)
Kassite Conscript (2/2) Horseman (2.1.2)
Kassite Conscript (2/2) Horseman (2.1.2)
Kassite Conscript (2/2) Horseman (2.1.2)
Kassite Conscript (2/2) Horseman (2.1.2)
Kassite Conscript (2/2) Horseman (2.1.2)
Kassite Conscript (2/2) Horseman (2.1.2)
Kassite Conscript (2/2) Horseman (2.1.2)
Kassite Conscript (2/2) Horseman (2.1.2)
Kassite Conscript (2/2) Horseman (2.1.2)

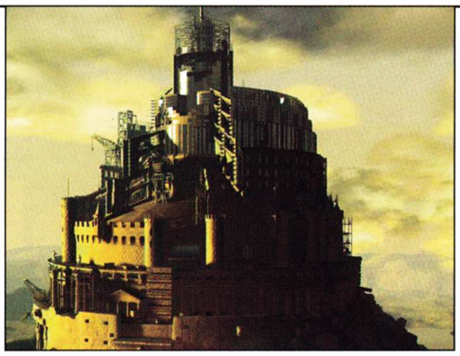
Battlefield Medicine

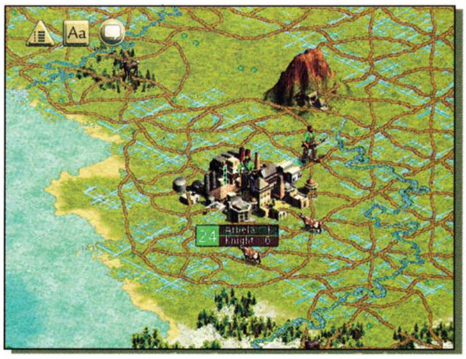
Горното изречение направо ме задължава да продължа с военните действия в новата цивилизация. Те са едновременно много интригуващи и ужасно фрустриращи. Ще започна с лошото. Ако сте играли първият Civilization знаете, че там с достатъчно голям брой зареждания на играта можете да убиете всичко с всичко. Танкове загиваха в средновековни войни. Фаланги издържаха и на най-мощните пушкала - битката следваше някакъв свой си безумен генератор на случайни числа. Същият се забелязва и в Civilization III. Не са един и два случаите, в които пехотинец с показатели 6 атака и 4 защита умира след като атакува най-обикновен стрелец (2/1). Честно казано нямам представа защо никой не си е направил труда на напише един алгоритъм за пресмятане на щетите, в който да се предвиди и някакъв случайност или да се предвиди таблица, в която да се изчислят шансовете на всяка единица срещу друга и те да се използват при схватката между тях. Войските не са чак толкова много, а така нещата биха придобили малко по-различен оттенък. Другият проблем при военните действия е невъзможността да се отчете фактора големина на армията. За разлика от Call to Power-а на Activision, в Civ III не можете да групирате войските си, освен в армии (за тяхното създаване ще стане дума малко по-късно). Всяка една единица се движи поотделно и можете да нападате един град и с десет единици, а вътре има една и ако компютърът е решил че няма да влезете - така и ще стане. Ако битката бе протекла в реални условия, срещу 10 противника, ако ще и Рамбо да излезе пак ще умре като куче. Както вече споменах, единственият начин да групирате ефективно войски е да си направите армия. Но тя не се сформира никак лесно. Първата предпоставка за това е наличието на лидер. Лидерите не се произвеждат - единственият начин да си набавите такъв е спечелването на битка от вашата елитна част. При това щастливото събитие настъпва доста рядко. След като се сдобиете с лидер можете да го "похарчите" за сформиране на армия, която да се състои от три бойни единици. Когато станат на армия техните характеристики се обединяват и разполагате с една почти безсмъртна машина за мачкане на противника.

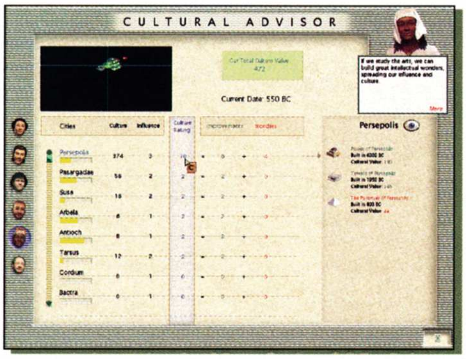


Въпреки гореспоменатите недостатъци, битките са доста интересни. Някои недомислици, като например унищожаване на много единици, които са били на едно място, защото сте убили първата от тях са премахнати. Вече ще можете да поддържате много по-големи армии, защото те не се поддържат от даден град, а от общата хазна. Разбира се, в началото на играта ще имате определен лимит (в зависимост от броя на градовете) на войските, но по-нататък нещата се променят. Военните действия в древността са и до голяма степен балансирани (става дума за показателите на единиците). Няма вече перверзии от рода на катапулт с 5 атака или колесници с 4 атака и 2 движение. Всъщност катапулта е станал това, което винаги е бил - пасивна единица, която може да бомбардира пространството около нея, но не участва пряко в битка. Както и в първата "Цивилизация", при военни действия придобивате чувството за мащаба на акциите си. Например при една игра стигнах до етап, в който Ацтеките ми обявиха война и започнаха с фрегатите си да тормозят крайбрежните ми земи. Не можеха да атакуват пряко единици, но за сметка на това разрушаваха иригациите и пътищата, които бях създал. Поради липсата на селитра (saltpeper) не можех да им отговоря по подобаващия начин, но пък успях да направя няколко артилерии, които заеха позиции по брега и сформираха брегова охрана, която успешно прогони фрегатите от морската граница. И това е само един от многото примери които мога да ви дам. Войната решава доста проблеми, но ако сте в строевете Република или Демокрация, хората ви се уморяват от военните действа и ви залива вълна от недоволство. С други думи, ако искате да водите позиционна война - сменете управлението (комунизма е едно прекрасно решение, дори и да сте демократи по убеждение). От това решение вероятно ще пострада сериозно науката ви, но какво да се прави - целта оправдава средствата.

Civilzation III никога не е изглеждала зашеметяващо и тази част не прави стъпка в страни от традицията. Както тя повелява теренът изглежда по-детайлен, частите в играта са относително добре анимирани, има съвсем кратка анимация след построяването на поредното Чудо на Света... Нищо, ама абсолютно нищо, което да може да ви остави с увиснало чене или поне да ви накара да възкликнете "Ехааа". Освен може би ако мониторът ви не поддържа 1024 на 768 точки разделителна способност, защото това е минимумът, на който да пуснете играта. Музиката може би не е толкова лоша, но след няколко минути просто ще ви се наложи да я изключите, за да не заспите на стола си. Звуковите ефекти са многобройни и стандартно добре направени. Най-голяма е промяната в интерфейса на заглавието. Той до такава степен е опростен и ви дава толкова много информация на мизерното място, което му е отредено, че просто няма как да не поздравим с две ръце Firaxis и дружелюбно да ги потупаме по гърба за добре свършената работа. Ако не стана много ясно от предишното изречение, нека го кажа по този начин: интерфейсът е интуитивен, не заема половината ви екран и на всичкото отгоре успява да ви покаже всичко, от което се интересувате в момента. Просто перфектен.



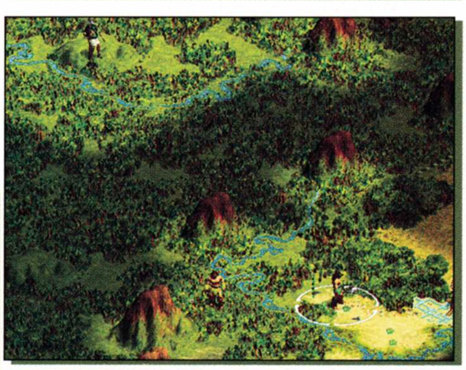


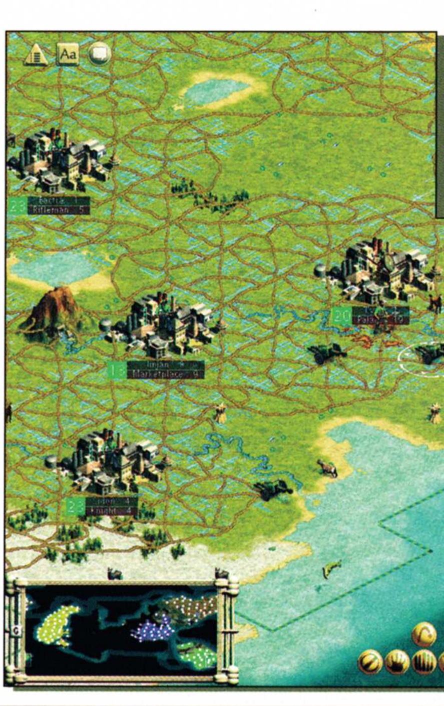


If we study the arts, we can build great intellectual wonders, spreading our influence and culture.

Current Date: 550 BC

Cities	Culture	Influence
Persepolis	374	3
Pasargadae	56	2
Susa	16	2
Arbela	6	1
Antioch	8	1
Tarsus	12	2
Cordum	0	1
Bactra	0	1





Стъпките от ботуши стават все по-отчетливи. Мисля, че скоро ще трябва да привършвам статията. Cabal иде.

Остана да кажем няколко думи за режимите на игра. Липсващият модул за мултиплеър е направо престъпление срещу човечеството, но да се надяваме, че след някой-друг пач тази грешка ще бъде своевременно оправена. Иначе имате произволен генератор на нива, който ви гарантира десетки часове пред монитора и предварително подготвени сценарии. Нивата на сложност са шест и ако си мислите, че след като сте били много добър на Civilization ще можете да почнете от последното или предпоследното ниво жестоко се лъжете. Препоръчвам ви да почнете от Регент (трето ниво) и оттам да почнете вашата кариера като пълководец. На по-високите нива, враговете като че ли използват cheat-ове и заминават доста напред в развитието си.

В Civilization III няма много промени, но за сметка на това има ТОЧНИТЕ промени. Те няма да се видят като си пуснете играта за първи път, а с течение на времето - докато трупате часове опит пред мониторите. Не претендирам да съм казал всичко - наймалкото защото за тези 80-90 часа пред игра като Civilization III не може да се види всичко в нея. Но пък съм сигурен, че след като броят е свършил аз ще продължа да я играя. Защото притежава онзи магнетичен чар на дядото на походовите стратегии - Civilization.

Записвам и тръгвам, защото току-виж са ме хванали. Ааааааа

■ ОЦЕНКА:	90%
■ Графика:	80%
■ Звук:	70%
■ Геймплей:	90%
■ Изкуствен Интелект:	85%
■ Мултиплейър:	------
■ Прилича на:	
Civilization	

- Производител: **Electronic Arts**
- Разпространител: **Electronic Arts**
- Интернет: **www.easports.ea.com**
- Системни изисквания: **Pentium III 600, GeForce 2 MX, 128 MB Ram, DirectX 7.0a**
- Жанр: **Спортна игра**

Автор: uRKO

FIFA Football 2002

Напълно нова концепция на геймплея. Най-добрият футбол правен някога за PC.

За PC геймърите серията закодирана под четирите букви FIFA е виртуалният синоним на футбола. А в последните няколко години гореспоменатата игра се бе превърнала в продукт, за който се пишеше от трудно по-трудно. Просто новите неща във всяко следващо издание можеха да се изброят на десетина-двадесет реда, в зависимост от способността за разтягане на локуми на дадения текстописец, наречен автор.

Може би по тази причина моя милост бе така покъртена в първия момент в който стартира настоящата игра. Да сте играли някога симулатор на поло - онзи спорт с конете, гегите и топката практикуван главно на изток от България. И аз не съм, само че в онези десет-петнадесет минути тотална паника май играх.

И така тези от вас, които я познайват тази игра си казват - "С нас няма да се случи така, ний сме мечове!". "Да ама не" - злобее моя милост. Както казва един мой 120 килограмов приятел и колега, приличащ на недоспал ливърпулски докер, подвизаващ се под грамкия псевдоним Whisper - "Това е друга бира", а аз добавям със задоволство - "Днес ще пием от нея".

Още със своето раждане през, вече далечната, 1994 година FIFA-та на EA Sports води пред останалите футболни PC симулации поне с едни гърди. Не случайно няколко пъти натъртвам на "PC", тъй като за конзоли и аркадни автомати са излизали такива чудесии, пред които компютърните подобия са били и са бледи подобия. Говоря главно за ISS Pro Evolution на Konami и This Is Football на Sony.

Но да се върнем в персонално-компютърната действителност. А тя е ясна. Говорим за FIFA Football 2002. През годините основната концепцията за геймплея на всеки от предшествениците и се лашкаше напред-назад. То не бяха клавиши, с които се правеха изкуствени засади, отделни копчета за пас и пас в перспектива, бутонче за особено груби садистични отнемания на топката, повици за извеждащи спринтове на крилата, клавиш за симулативно падане...
При всяка следваща игра нещо отпадаше друго се появяваше. Цялата работа приличаше на безразборно паническо гърмене в тъмна стая без ясна и последователна цел. И въпреки всичко FIFA-та си беше и е без конкуренция.

Но стига история. Време е да се съсредоточим върху тазгодишното издание - FIFA Football 2002.

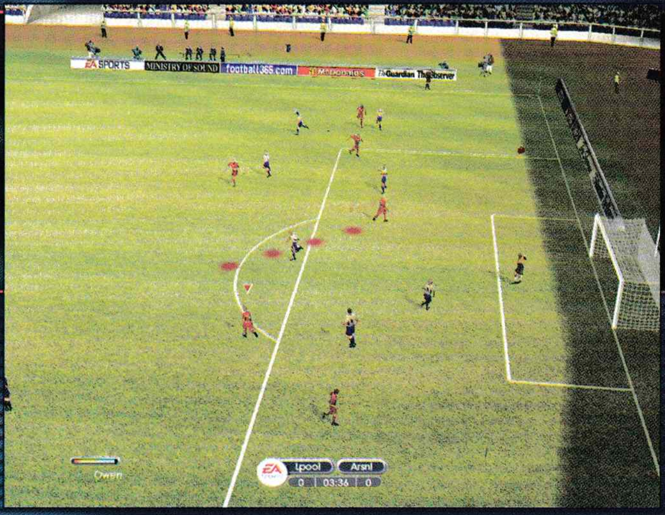
Започваме с визуалната наслада, която предлага играта. Едно от новите неща, които се забелязват още на пръв поглед е публиката - като че ли всеки отделен човек от нея маха с ръце, размахва знамена, движи някоя част от тялото си; светлинните ефекти някак си са по-детайлни и красиви; движенията на играчите са по-плавни и реални във всяко отношение; радостта изразена при гол е доста ефектна и, разбира се - в тон с доста други игри, е повлияна от ефектите демонстрирани в Матрицата. Трябва просто да видите тревата на максимални детайли и висока резолюция. За целта ще ви е нужен поне GeForce 3, ако искате да се движите с повече от 5 кадъра в секунда.

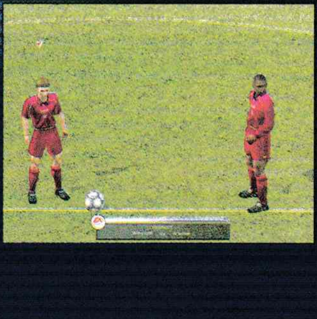
Както много обичам да казвам "Звук има". Но в случая този израз някак не е достатъчен. Убийствен саундтрак в обичайния ритъм - този път гвоздеят на програмата са Gorillaz, озвучили филмчето към играта, самото то - разкошно. Коментарите и звуковите ефекти са на обичайното високо ниво.

Камерите в FIFA Football 2002 са същите, които помним от миналогодишното издание, като е добавена и една нова. Според мен най добрата е TOWER с максимална височина и минимално приближение, защото при този изглед играчът има най-добър поглед над ситуацията на терена.

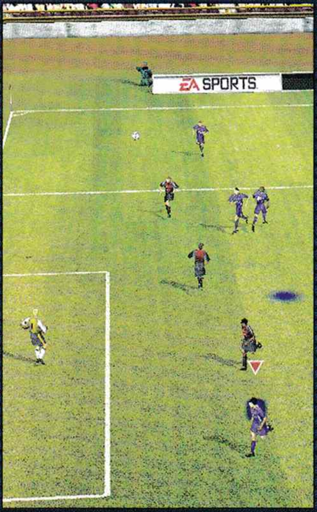
Сега ще поговорим за геймлея на играта за да можем да пристъпим след това и към най-големия напредък на FIFA-та, а именно изкуствения интелект.

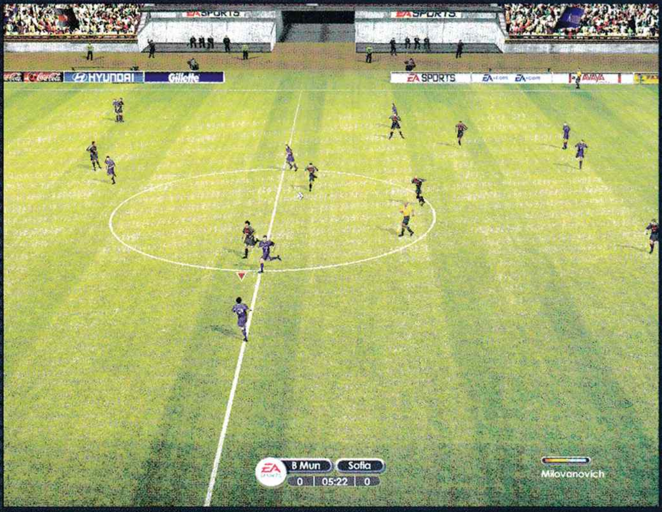
В това отношение пичовете от EA са избрали съвсем нова кон-

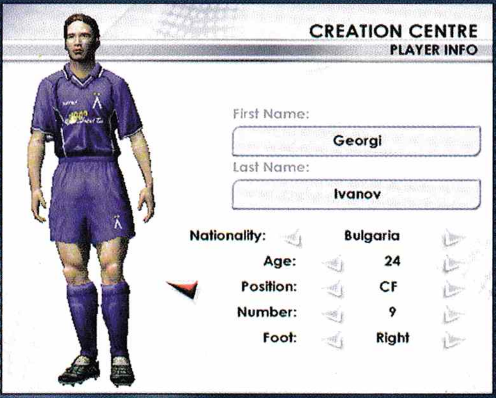




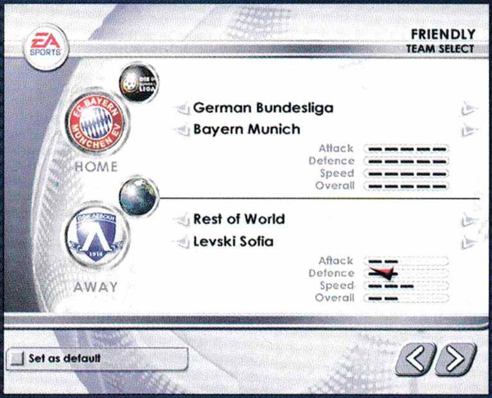
цепция. Като начало всеки един компонент от познатата ни триада - шут, пас и центриране, си има сила с която може да бъде изпълнен. Пасовете и центриранията не са към определен виртуален съиграч, а накъдето ги насочите. Това прави играта доста по-трудна и дава възможност за по-голяма импровизация и разнообразност в действията ви. Като капак към всеки от изброените елементи може да бъде добавен и фалц.







First Name: Georgi
Last Name: Ivanov
Nationality: Bulgaria
Age: 24
Position: CF
Number: 9
Foot: Right

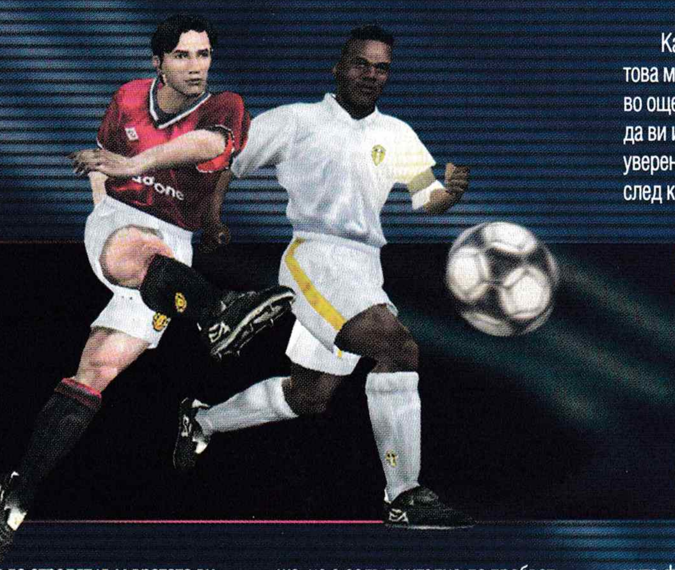


German Bundesliga
Bayern Munich
Rest of World
Levski Sofia
☐ Set as default

За друга бира става въпрос наистина.

Но това е само началото. Вече няма копче за извеждащ пас - на него място идва такова за двойно подаване. Финтовете не се правят с две копчета, а с едно, което може да се комбинира с тичането и в зависимост от това дали задържате или натискате рязко можете да правите четири различни финта. В защита нещата са като в миналогодишната FIFA. Най-голямата новост, обаче, се крие в един клавиш, с който можете да карате съотборниците, към които сте обърнат да тръгнат със спринт напред в удобни позиции. Тук идва тънкият момент на точното подаване или центриране към този от тях, който е в най-добра позиция, а това, вярвайте ми, не е никак лесна работа. Да не забравяме и за засадата, която ви грози в голям брой от случаите.

Въпреки положителното чувство, което оставят в мен всички гореспоменати промени играта не е напълно доизпипана откъм геймплей. Това би могло да се оправи с един патч или пък след година, живот и здраве със следващата FIFA.



Не е за пренебрегване фактът, че за първи път откакто на този свят има FIFA имате възможност да нагласяте копчетата, с които играете.

Ето че идва и най-интересната част. Иде реч за акъл, при това изкуствен. Във FIFA Football 2002 ще срещнете противник по-мобилизиран и жаден за победа от всякога. Пустите му виртуални футболисти се възползват по най-добрия начин от особеностите на геймлея споменати и изброени в горните редове. Извеждат се в удобни позиции, финтират, освобождават се, за да вземат първа топка при персонални двубои, не се притесняват да стрелят към вратата ви. При това с голяма точност.

На висока трудност ще видите не зор а ЗОР. Ако не сте свръх-внимателни ще ви задръстят кошницата с голове. Когато нападате ще ви се струва, че противникът ви играе поне с един играч повече и е покрил всичките ви играчи. Ако не използвате извеждащите спринтове и другите екстри, от които компютърът черпи като Мечо Пух от кацата с мед, задачата ви става непосилна като тази на Прасчо - да се добере до някакъв мед изобщо.

За любителите на играта ще кажа, че е задължително да пробват мултиплейъра. Тук е скрита голямата сила на FIFA-та. Човек срещу човек, няколко срещу няколко, в група срещу компютъра - все е кеф.

Освен всичко казано дотук в играта има и още няколко екстри, откриването на които оставам на вас. Ще ви посъветвам само да отидете в менюто за създаване на играчи, отбори и лиги и да разгледате внимателно екипа на ЛЕВСКИ. Както и да спечелите някои от надпреварите в играта и да потърсите какви екстри са се появили. Спирам дотук.

Казано иначе играта я бива, при това много. Да премълча, че има какво още да се желае обаче, е все едно да ви излъжа. Заявявам последното уверено. Както споменах и по-горе, след като поиграх на някои от конзолните футболи, критериите ми за качествен футболен симулатор вече не са същите.

Пожелавам ви приятни забавления…

ОЦЕНКА:	**92%**
Графика:	90%
Звук:	90%
Геймплей:	90%
Изкуствен Интелект:	95%
Мултиплейър:	95%
Прилича на:	
FIFA 2001	

■ Производител: **Cyberlore Studios** ■ Разпространител: **Microsoft** ■ Интернет: **www.microsoft.com**
■ Системни изисквания: **Pentium II 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video** ■ Жанр: **Симулатор**

Автор: Alex III

MechWarrior 4 Black Knight

Чудесна добавка към MechWarrior 4 Vengeance, която допълва играта със силен стратегически елемент и нова кампания

Той ми я отне. Тя беше между нас, прекрасна в своята неподвижност. Вълнуваща само с мисълта за нея, и подканяща с присъствието си... И после нещо стана, той я грабна и избяга с нея.

Старата любов ръжда не хваща... Тя присъства в мислите ми от години - почти забравена, там, на ръба, където съзнанието се среща с мечтите и сънищата. Много отдавна съм я прежалил, примирил съм се с раздялата... Но ето, че сега тя се върна между нас, по-привлекателна от всякога. И той ми я отне...

Как можа, бе Groover! Как можа да ми отмъкнеш Civilization III? Как ти даде сърце?

Нищо, де. Четирима се бихме за нея, един ще я има... И това ще съм аз!

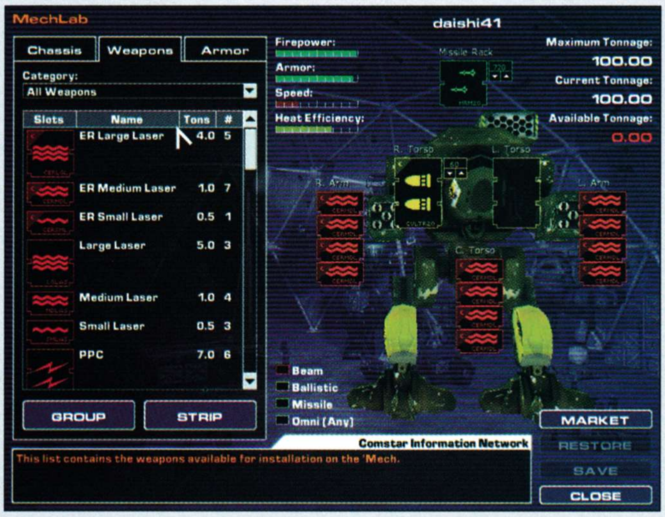
"Насилието е последното средство на некомпетентния". Аз имам план, и умея да чакам... Groover не подозира, че му знам паролата за компютъра. Не знае, че като обладава тази, която искам да му отнема, той само приближава края на илюзорното си щастие. Той скоро ще стигне до последните технологии в "Цивилизацията", а някъде там е скрит и ключът за моята победа. Защото аз ще му открадна дизайна на бойните машини на бъдещето! Ще си направя робот - 100 тона, с AutoCannon 20 и от онези, големите лазери... Да го видим тогава къде ще скрие диска на "Цивилизацията", като надникна с моя мек през прозореца на редакцията!

Обаче засега трябва да чакам - той още не е стигнал до бъдещите технологии, леймърът му с леймър. Пък и аз трябва да тренирам. Мековете не се карат лесно.

А междувременно, имам тъкмо играта, която ми трябва за целта...

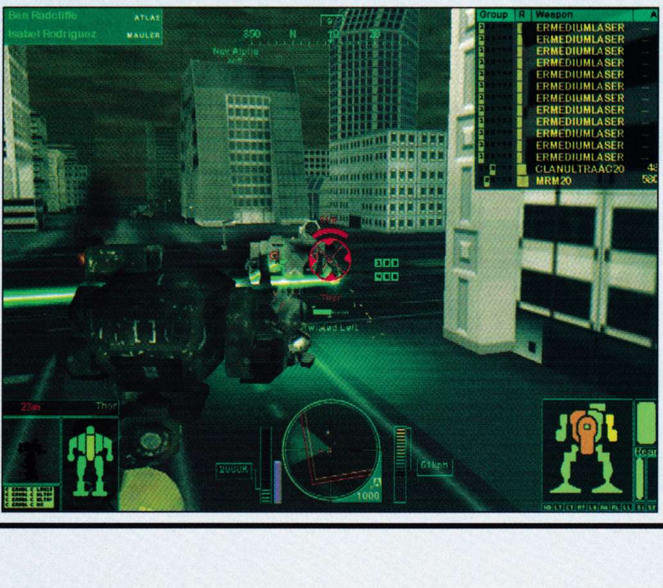
Грохотът на битката за Kentares IV от първата част на MW4 е заглъхнал, прахът на бойните полета отдавна се е слегнал. Спечелили сте войната, и целта ви е постигната - узурпаторите са победени, тираните са получили това, което им се полага. Пътят пред наследниците на законните управници е открит. Справедливостта на планетата е възстановена, и заслугата за това е изцяло ваша.

Или поне така изглеждат нещата в края MW4: Vengeance. Събитията в продължението Black Knight започват известно време по-късно. Оказва се, че младият Ян, син на стария дук Дресари, е решил на всяка цена да се добере до властта на Kentares, въпреки, че според общото мнение тронът се полага по право на сестра му. Над последвалите събития тегне булото на неизвестността, но скоро хората научават, че Ян е останал без съперници, защото сестра му е починала при неизяснени обстоятелства. Той се качва на престола, и започва да укрепва властта си с желязна ръка.



Slots	Name	Tons	#
	ER Large Laser	4.0	5
	ER Medium Laser	1.0	7
	ER Small Laser	0.5	1
	Large Laser	5.0	3
	Medium Laser	1.0	4
	Small Laser	0.5	3
	PPC	7.0	6

This list contains the weapons available for installation on the 'Mech.

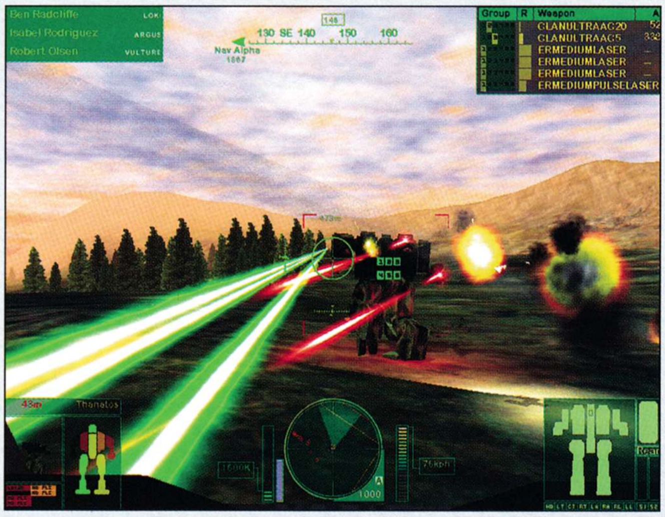


И ето, че историята започва отначало. Усилията, които сте положили в първата част на играта, в крайна сметка се оказват хвърлени в неподходяща посока. Вместо да отървете планетата от тиранията, вие само сте заменили един деспот с друг. Какво ще направите?

В началото на кампанията на MW4: Black Knight не сте в позиция да правите каквото и да било - нещата просто не зависят от вас. Вие сте член на "Черния легион" - малка, но сплотена група наемници, спечелили славата на безпощадна и ефективна бойна сила, която не се спира пред нищо в името на печалбата. И хората, и мековете (така се наричат бойните роботи в играта) на легиона са видели не една битка и са се справили с не една трудна ситуация. Специалисти в саботажа и партизанските действия, те се представят не по-зле и в открит бой с превъзхождащ противник. Опитни, самоуверени и арогантни - текстът на рекламата в началото на играта казва всичко за тях. "Ако имате голям проблем, наемете голямото решение" - Черния легион.

Играта започва на малка планета, където легионът е приел договор за разправа с група пирати. Скоро обаче действието се пренася на Kentares IV... Този път се биете не на страната на Ян Дресари, а помагате на противниците на режима му. И някъде по пътя нещата загрубяват. Макар да започва като поредната сделка, просто начин за изкарване на пари, едно предателство обръща всичко. Кампанията на Черния легион на планетата престава да бъде бизнес, се превръща във война за отмъщение. Война, която може да свърши само с победа, или с унищожението на легиона.

MW4: Black Knight колкото прилича, толкова се и различава от Vengeance. Общата концепция на геймплея е същата - пак имате на разположение няколко мека с пилоти и оборудване. Екипирате роботите си, сядате в кабината на един от тях, и повеждате хората си в битката. Всяка от мисиите е има собствени цели и особености. В някои просто трябва да патрулирате, в други - да намерите и унищожите определен враг, в трети - да организирате засади. Има яростни нападения и отчаяна отбрана, неочаквани обрати, промъкване, даже дуели...

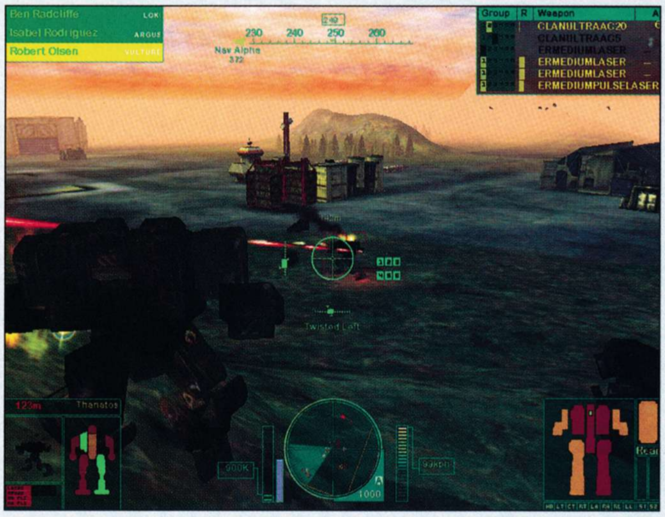


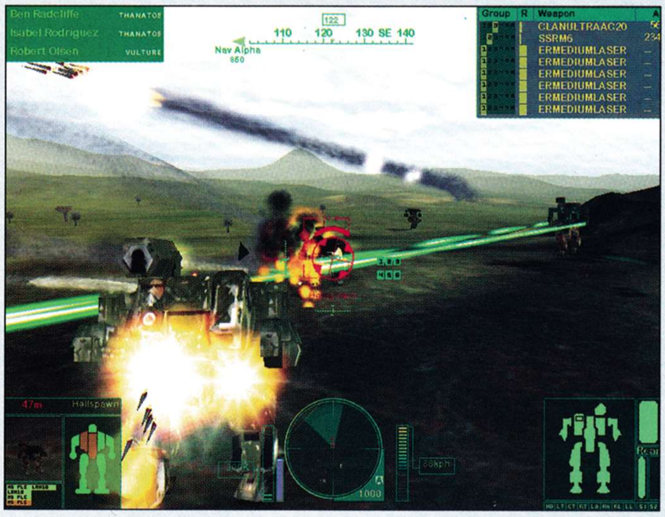
На пръв поглед, в Black Knight промените са само козметични - добавени са 5 модела мекове, няколко вида оръжия, и опцията за търговия на черния пазар за роботи и части. При това, единствените истински нововъведения - неща, които не сме виждали не само в четвъртия, ами и в предните части на MechWarrior - се изчерпват с мека, чието име стои в заглавието на играта, и X-Pulse лазерите. Останалите неща, включително възможността за пазаруване и роботите от клас Sunder, Ryoken, Uller и Wolfhound, сме срещали и по-рано в игрите от серията.

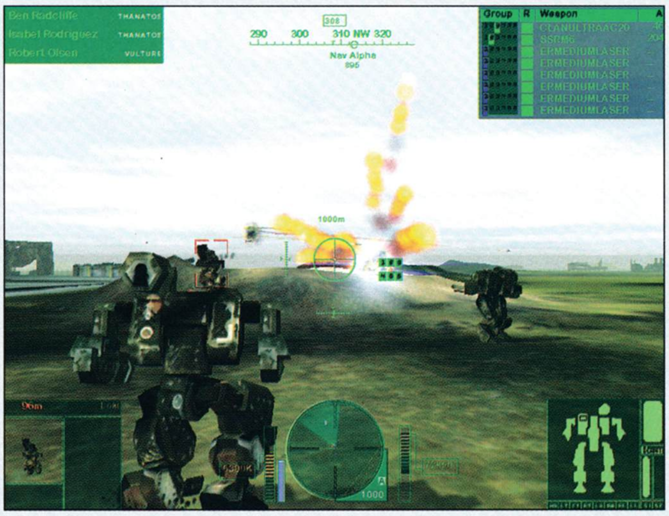
Тук обаче простото изброяване на новите елементи не е достатъчно, за да даде представа на какво прилича геймплеят на играта. И, точно както и в MW4, тук авторите са се представили блестящо. Успели са да комбинират силните черти на вероятно най-добрата част от поредицата - MW3 Mercanaries, с тези на по-модерната MW4. Стратегическият елемент е много засилен поради факта, че управлявате не част от организирана армия, снабдена с всичко необходимо, а малка група наемници, на които често се налага да действат в тила на врага. Далече от всякаква помощ, ще бъдете принудени да разчитате на трофеи, прибрани от бойното поле, за да попълвате загубите си, и за да модернизирате, хм, материалната база. Работата е там, че на практика във всяка битка губите част от оръжията си (които не се възстановяват след боя, за разлика от по-рано), и някои от мековете ви излизат от строя за една или повече мисии, или даже биват унищожени. Затова е много важно какво ще успеете да приберете от бойното поле, или да изтъргувате на черния пазар. Фактически всичките си нови мекове и по-тежки оръжия ще крадете от противника, просто защото няма откъде другаде да ги вземете. Не стига това, ами на определени места в кампанията ще трябва да се разделяте с всичките си трупани с пот и усилия "играчки", понеже събитията го налагат. Все пак, трудно е да помъкнете в задния си джоб трите резервни 50-тонни робота, когато се наложи да бягате от разбитата си база примерно. Пригответе се за тежки моменти, защото ще бъдете принудени да правите компромиси с оборудването на машините си. Мен не веднъж ме е боляло сърцето, понеже трябва да продам някой от роботите си, за да го заменя за много по-евтино, но дефицитно в момента оръжие. Най-лошото е, че човек не може да продава счупен мек, а трябва първо да го изчака да се поправи. Животът на наемника е тежък...

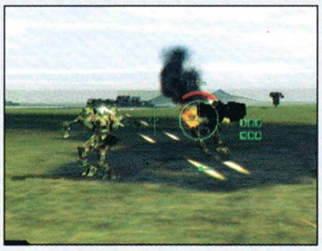
Струва си да кажа няколко думи за мисиите. Те са така детайлно и изобретателно направени, че играта оставя впечатлението за поредица от събития, които се случват в жив свят. И кампанията като цяло, и отделните битки са изпълнени с изненадващи обрати, които ще ви принуждават да се замислите, преди да предприемете някакви действия. На някои места ще имате избор за реда, в който да изиграете битките. Примерно, можете да унищожите авиобаза, или да се опитате да откраднете по-тежки роботи и оръжия от врага. Ако решите да се заемете отначало с първото, ще имате проблеми заради липсата на оборудване. Ако пък сметнете първо да се снабдите с екипировка, ще трябва да се съобразявате с постоянни нападения по въздух от базата. Изборът си е ваш.

В повечето случаи ще се изправяте пред противник, който ви превъзхожда толкова смазващо, че откритата битка ще е равносилна на самоубийство. За да оцелявате, ще ви се налага да напрягате мозъчните си гънки, за да измисляте как да изстискате максималното от даденостите на мисията - от роботите, оборудването, пилотите, гънките на местността, движението на врага, разположението на препятствията по бойното поле, и от каквото още успеете да впрегнете да работи за вас. Случвало се е да преигравам някоя мисия десетки пъти, като пробвам различни подходи и варианти за въоръжение и тактика на боя, докато успея да напипам верния начин. А какво ще кажете за битка, която сте спечелили, но трябва да рестартирате, защото сте загубили единствения си наличен Clan Ultra AC 20 - вероятно най-бруталното оръжие в играта?









Тук е мястото да кажа няколко думи за сьоръжаването на мековете въобще. То става точно както в MW4 Vengeance. Там обаче не ми се е налагало да се замислям особено върху качествата на оръжията и останалото оборудване, защото попълването на ареснала и на набора от роботи става постепенно, и във всеки момент е ясно коя е най-добрата комбинация от оборудване. Когато дойде нещо ново, то просто заменя някой не толкова нужен елемент в конфигурацията. На практика не се налага да измисляте изцяло нови комбинации от оръжия. В MW4: Black Knight обаче въобще не е така. Във всяка мисия трябва да импровизирате, за да успеете да скърпите необходимия брой боеспособни машини от това, което е останало здраво след предишната битка. И изведнъж се оказва, че човек трябва да се съобразява с много фактори. Какви свободни слотове има в робота, с какъв тонаж разполага, каква броня е нужна в момента, как стои въпросът с охлаждането... Значение придобиват фактори като поражения за единица място в робота, за тон, за фиксирано време, степен на загряване. В зависимост от това с какво разполагате, ще ви се наложи да се съобразявате с различни аспекти на екипировката си. В две различни ситуации примерно големият X-Pulse лазер може да се окаже както най-добрият, така и най-лошият избор в зависимост от това дали сте ограничени откъм тонаж, място или охлаждане. Въобще, налага се да разсъждавате. Лично аз прекарах в екрана за оборудване на роботите почти толкова време, колкото и в останалата игра.

По отношение на оформлението, в продължението на MW4 няма да намерите почти никакви нововъведения. Играта изглежда и звучи както по-рано. Макар това да не е повод за радост, не го намирам и за сериозен недостатък. Изглежда, създателите са решили да направят реверанс към притежателите на послаби машини.

От всичко казано дотук вече трябва да ви е ясно, че MW4: Black Knight не е елементарно заглавие. Напротив, играта е комплексна и трудна. Обаче освен това, тя е интересна и увлекателна. Добре направените мисии, засиленият стратегически елемент, и, не на последно място, новите режими за игра в мрежа, продължават живота на прекрасната игра. Ако някога ви се е случило да харесвате кой да е от предните MechWarrior-и, няма да останете разочаровани и от Black Knight.

■ **ОЦЕНКА:**	**80%**
■ Графика:	**75%**
■ Звук:	**75%**
■ Геймплей:	**90%**
■ Изкуствен Интелект:	**80%**
■ Мултиплейър:	**80%**

■ Прилича на:
MW4 Vengeance, MW3

Headoff...
Direct!
Високоскоростната мрежа от гейм клубове в София
начинът да усетите Net-а във Вашия клуб!
- Интернет
- Връзка между клубовете
- Сървъри за игра
- Двумегабитова цифрова връзка по наета линия

http://direct.headoff.com

НАЦИОНАЛНА ИНТЕРНЕТ КАРТА

ИНТЕРНЕТ ДОСТЪП

НАЦИОНАЛНА КАРТА
Валидна 1г. след активиране
сериен No.
2,99 ЛВ
НАЦИОНАЛНА
ЛОКАЛЕН ДОСТЪП В СОФИЯ И БУРГАС
3800200610019
национален номер
0134100
Набира се от цялата страна
1 импулс на 5 минути
NeTEL

цени на картите [лева]	*локален достъп в София и Бургас*	*достъп от цялата страна*
2,99	***8 ч.***	***5 ч.***
4,99	***15 ч.***	***10 ч.***
9,99	***35 ч.***	***20 ч.***
19,99	***75 ч.***	***50 ч.***

NeTEL
за всеки!

NeTEL

тел: [02] 986 7675
sales@netel.bg; www.netel.bg
за дистрибуция:
НЕТЕЛ ЕООД ; тел:[02] 986 7675

■ Производител: **LK Avalon** ■ Разпространител: **Пулсар** ■ Интернет: **www.pulsar-games.com**
■ Системни изисквания: **Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, 8 MB Video** ■ Жанр: **Логическа/Приключенска**

Автор: Groover

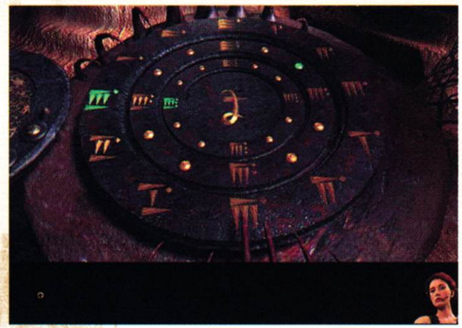
Schizm Mysterious Journey

Прилична Myst-аджийска игра с кошмарна графика

Schizm: The Mysterious Journey ще запомня с две неща - графиката й и фактът, че тя е третата игра, която е локализирана на български. Ако трябва да бъдем точни, тя трябва да се нарече почти локализирана, тъй като озвучаването на играта е на английски. Всичко останало обаче си звучи на чист роден български език, при това качеството на превода е далеч по-добро от това на Hired Team и Echelon. Пък и човек като слуша актьорите, озвучили двете игри на колегите от PC Mania, май Пулсар са постъпили по по-разумния начин. Надявам се това да не остане изолиран прецедент в нашата държава, а да се появяват все повече заглавия на роден език. Такава е практиката на страни като Полша, например. Там също така има и огромен пазар на легални компютърни игри, така че ако и вие споделяте моето мнение за игрите на български език - направете жест към тази прохождаща индустрия и вместо да купите пиратската версия на някое локализирано заглавие - вземете оригинала. В трите изброени дотук случая, това няма да ви струва много повече.

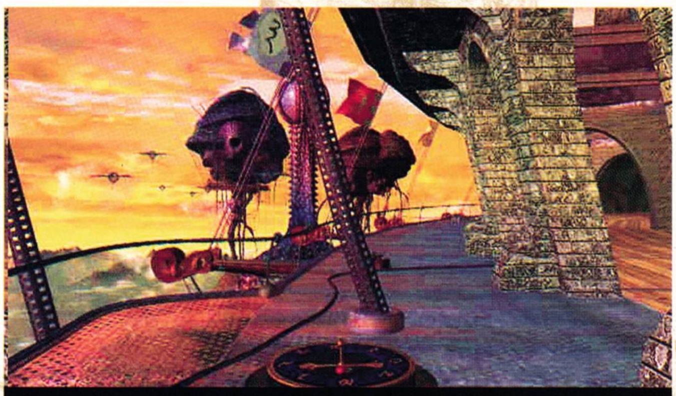
По дрехите посрещат

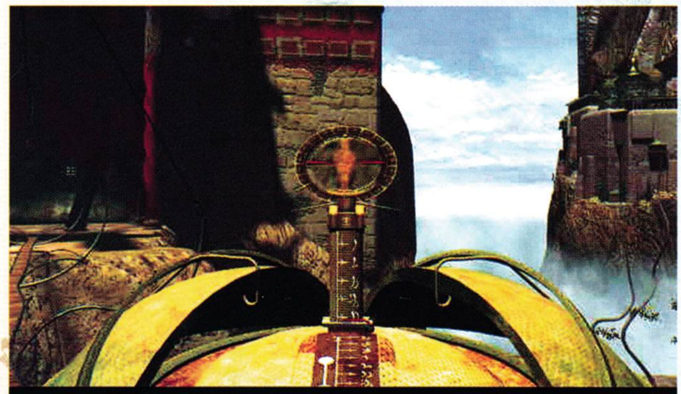
След тази патриотична тирада, която - надявам се - сте изтърпели, е време да премина и на второто качество на Schizm, което ме впечатли. Става дума за графиката й, но за съжаление нещата, които ще кажа, хич няма да ви се харесат. Ще започна малко по-отдалеч. Schizm се разпространява в два варианта - DVD и CD версия. От screenshot-овете, които гледах преди излизането на играта, тя изглеждаше направо брутално красива. Оказа се, че цялата тази феерия от цветове и красоти е оставена в DVD версията. За да се побере играта на 5 диска (при CD дистрибуцията, която е и локализирана на българския пазар), поляците от LK Avalon са решили да компресират видеото, както и да махнат някои "излишни" анимации. Резултатът е плачевен. Avalon са направили нещо, за което в някои развити държави заплашват със затвор - използвали са компресия, която е скапала цялата графика на играта. За разлика от игри като Myst 3, където неподвижните кадри са предварително рендерирани картини, а движението между тях е анимация, всичко в Schizm е в AVI файлове. От една страна това е добре, защото картинките не изглеждат статично - може да има непрекъснато някакво движение, но "смачкването" им е дало резултат върху цялостния графичен облик на Schizm. При това, както вече споменах, методът на компресия е бил меко казано неудачен избор. Всичко в играта изглежда като някакъв пикселизиран и замазан JPG - рояците от пиксели са се строили в стройни редици и образуват едноцветни петна, които могат да ви накарат да пъшкате от отчаяние. И на всичкото отгоре този проблем ще ви попречи на няколко момента да играете самата игра. Например в третата част само късметът (или безизходицата) може да ви подскаже, че Сивият кръг, в който има един черен неравномерен кръг представлява тунел, през който ще можете (а и трябва) да минете. Всъщност, вижте снимките към играта и всичко ще ви стане ясно. Успях да намеря и screenshot от DVD версията на Schizm и мисля, че сами ще намерите 100-те разлики. Знам, че параграфът с графиката стана малко по-дълъг от обичайното, но става дума за игра, която е Myst клонинг. При точно този тип заглавия графиката е един от най-важните елементи. Някакси съм възприел като правило всички подобни игри да притежават някаква умопомрачаваща графика и затова роптая толкова много пред пикселизираната картина на Schizm. Останалите елементи от външния облик на играта - звука и интерфейса - са на прилично ниво.



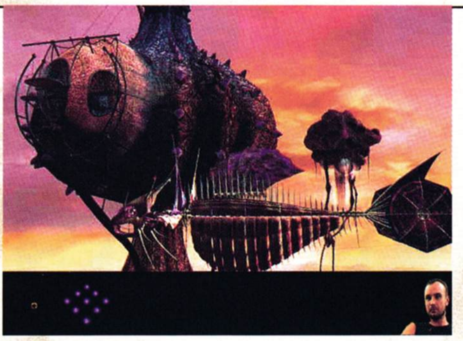
Фабула

Крайно време е да ви запозная с историята в играта. Някъде далеч в бъдещето е открита планета, в която се откриват признаци на цивилизация - огромни органични кораби, градове, съоръжения, телепорти... - единственият проблем е, че няма нито едно живо същество. Всичко е изоставено, а не разрушено. Първоначално планетата е поставена под карантина - никой няма право да влиза в орбита около нея, но накрая любопитството надделява и три екипа учени се спускат на повърхността на планетата,

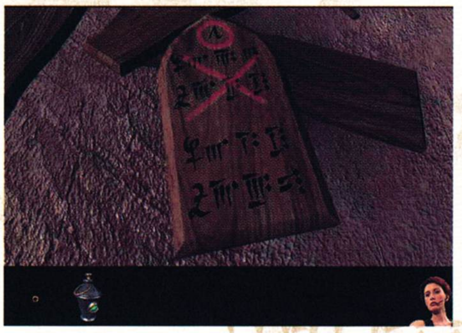




за да разберат причината за тайнственото изчезване на тамошната цивилизация. След време сигналите, подавани от учените, престават да идват. Малък кораб, пълен с доставки за екипите на планетата, приближава орбитата й. Докато се опитват да се свържат с учените, двамата навигатори - Хана и Сам - претърпяват някаква повреда в двигателя и са принудени да се катапултират, за да се спасят от сигурна смърт. Оттук започва и играта. Вашата цел ще бъде да съберете Хана и Сам (не в ТОЗИ смисъл, просто да успете да ги закарате на едно и също място) и да решите загадката на тази мистериозна планета.



Тук е и първата уникална особеност на Schizm. Тя ви позволява да играете с двама герои едновременно. В началото на играта това няма никакво значение, но към края й ще ви се налага непрекъснато да превключвате от единият персонаж на другия, за да успеете да решите загадките, подготвени ви от създателите на играта. Поне аз за пръв път виждам подобно хрумване да бъде изпълнено в игра от Myst-аджийски тип. С изключение на тази си особеност, геймплеят на Schizm е абсолютно стандартен за жанра - имаме линейна история, много разкарване нагоре-надолу и голяма количество логически загадки. На последните ще се спра малко по-подробно в следващите редове.



По ума изпращат

Първото нещо, което ще ви бъде необходимо, за да играете Schizm, е лист. Второто е молив. В играта е пълно с най-различни символи, които трябва да бъдат надлежно записани и дешифрирани. Обикновено става дума за цифри, което няма да ви представлява особен проблем, но задължително трябва да си ги отмятате и да пазите записките си до края на играта. Второто необходимо условие, за да стигнете до надписа "The End", е добре наточен слух. Не, не става дума за музикалните загадки в Myst, които изпробваха дебелината на нервите ми. Тук ще ви се наложи да си запишете и различните звуци, които дадени предмети издават. Дори има един момент, в който старец ви промърморва нещо, което трябва да запомните. Като се вземе предвид факта, че думата "промърморва" с чиста съвест може да се нарече "смутолевя", би било много добра идея, ако сте си записали играта преди това, така че да изслушате добрия човек няколко пъти и да дешифрирате звуците, които той изфъфля. Третата необходима предпоставка е солиден математически апарат (може и учителка), който включва поне изчисляване на съотношения в подобни триъгълници. В играта често ще се наложи да правите изчисления, да събирате, изваждате, съобразявате как да конвертирате 10-то мерна бройна система в дванадесетомерна и т.н. Четвъртата предпоставка е търпение, голямо поне колкото Тихия Океан. Проблемът е, че в някои загадки на Schizm създателите й най-садистично са решили, че трябва да направите нещо по точно определен ред. Нито повече, нито по-малко. Ако стигнете до верен краен резултат, но сте объркали последователността, нищо няма да се получи. И ако не сте си набавили solution, който да ви успокои, че сметките ви са верни, само последователността ви е грешна, можете да се спуснете да търсите грешки в разсъжденията си. Точно така стана с мен и накрая се принудих да потърся помощ от решението на играта. Някои от загадките в Schizm са доста сложни, една-две на принципа УСБССС (Умен съм бил, сетил съм се), но като цяло мисля, че почитателите на този тип игри няма да имат основания за недоволство. При внимателен оглед на местността лесно можете да се досетите какво точно се иска от вас, а и главоблъсканиците са разнообразни и оригинални. Развръзката на историята в Schizm няма да ви стане известна преди крайната фаза на играта - на ваше разположение ще са единствено късчетата информация, които ще получавате от срещи от трети вид с различни холограмни изображения. Докато стигнете дотам, ще ви се наложи да извършите някои наистина интересни неща. Като например да заредите с газ кораб, с който да отлетите към определено място, да пресмятате координати, нивелирате мостове и т.н.

Заключителни думи

Честно казано, играта не ми допадна особено много. Причините за това са грозната графика и прекомерния пунктуализъм на създателите на Schizm при някои от загадките. Ако харесвате подобен род игри и имате достатъчно време на разположение (8-те части на играта няма да изиграете за час или два), има вероятност тя да ви хареса. В крайна сметка не бива да се подценява интелектуалното предизвикателство на загадките и удовлетворението, което получавате, като ги решите. Още повече, че главоблъсканиците в Schizm никак не са лесни. Затова на въпроса, който си зададох, след като видях Schizm - "Провал като Hired Team или хит като Echelon?" - с чиста съвест мога да кажа "Някъде по средата".

■ **ОЦЕНКА:**	**62%**
■ Графика:	**40%**
■ Звук:	**75%**
■ Геймплей:	**70%**
■ Изкуствен Интелект:	------
■ Мултиплейър:	------
■ Прилича на:	
Myst, Riven	

■ Производител: **Disney** ■ Разпространител: **A2S** ■ Интернет: **www.disneyinteractive.com**
■ Системни изисквания: **Pentium II 300, 8 MB 3D Video, 64 MB Ram** ■ Жанр: **Аркадна**

Автор: Balrog

Monster Inc.

Прекрасна игра с приятна графика, пълна с живот и преливаща от добро настроение.

Стаята беше потънала в тъмнина, единствено мониторът излъчваше мека светлина, която обливаше лицето ми. Бях вперил замъглен поглед в екрана, той бе като врата към друг свят, свят изпълнен с феерия от цветове и топли слънчеви лъчи...

Сепнах се. Няколко палави слънчеви лъча пробягаха по лицето ми. Примижах недоволно и се изправих. Пак се бях замечтал пред компютъра. Ах, колко е светло, кое ли време е станало? И каква по дяволите е тази трева наоколо?

Докато тези и няколко други въпроси, породени от пейзажа се гонеха в главата ми, едно зелено сферично нещо изскочи пред мен и ми погледна ме с едно, но за сметка на това Огромно око, мигна учудено и тупна долу. Проследих последното движение с поглед. Кълбовидната твар, стоеше здраво на краката си и зяпаше очаквателно.

"Ъ, къде съм? К'во по-дяволите си ти? И що си толкова грозно?"

"А? Джеймс? Какво ти става, но това съм аз Майк, най-добрият ти приятел. И не съм грозен. Страшен съм!"

"Значи се казвам Джеймс... виж, нищо не си спомням, защо не ми разкажеш, какво се е случило с мен?"

"Ами... аз такова, преди малко тъкмо ти показвах най-страшната си гримаса. Ама ти започна да се превиваш от смях и се гътна възнак, май си се хлопнал здрава а? Хе-хехе друг път да не се смееш!"

"Страшна гримаса... ние да не сме артисти а?"

"Ами не съвсем, ние сме тръгнал да се цаним за "плашещ екип. Ама ти май нищо не помниш май, а?"

"Плашещ екип! Хм, добре - и какво ще плашим?"

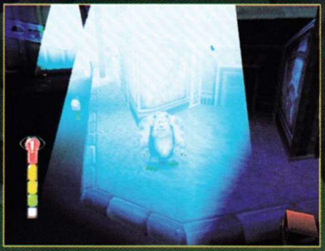
"Лелее, сега я закъсахме - та ти си основното действащо лице в екипа ни, я по-добре да ти разкажа всичко, което трябва да знаеш за работата пък после ще видим. Слушай ме внимателно:

Това, което виждаш наоколо е нашият свят и за да съществува той му е необходима енергия. Тази енергия си я набавяме от крайните човешки емоции, като писъците на ужас например, или истеричния смях. Енергията се събира в цилиндри от екипи като нас - "плашещите екипи". Всеки екип се състои от "страшилище" и неговият помощник. Задачата на страшилището е да плаши децата, както може, за да ги накара да пищят от ужас, а задачата на неговия помощник е да затвори техните писъци в цилиндри. Ъъъ, Джеймс - страшилището определено не съм аз. Сещаш ли се вече, какво се иска от теб?"

"Значи ние сме плашещ екип, така ли?"

"Ами не още, действащи екипи работят само за корпорацията и ние бяхме тръгнали натам да се пробваме."

"Уоу, чакай, чакай малко, загубих се отново. Каква корпорация? Къде са тези деца и защо точно тях трябва да плашим?"



"Корпорацията се казва Monster Inc, и снабдява нашия свят с нужната му енергия. А колкото до децата, те са на планетата наречена Земя. Екипите пътуват до назначението си посредством пространствени врати, които ги пренасят мигновено и в двете посоки. Плашим предимно и само децата, защото те са най-искрени в чувствата и емоциите си, трябва ни само най-качествената енергия"

"Яснооо. Кога ще ни направят действащ екип?"

"Ще ни се наложи да минем тестовете, така че по-добре влизай в релси бързо."

"Аз, такова… не знам дали е добра идея, в моето състояние..."

"Хайде, Джеймс, да тръгваме, нали щяхме да ставаме най-великия "плашещ тандем" в историята? Ако се забавим още малко Майк Вузовски и Джеймс П. Съливан ще бъдат само най-закъснелият тандем в историята."…

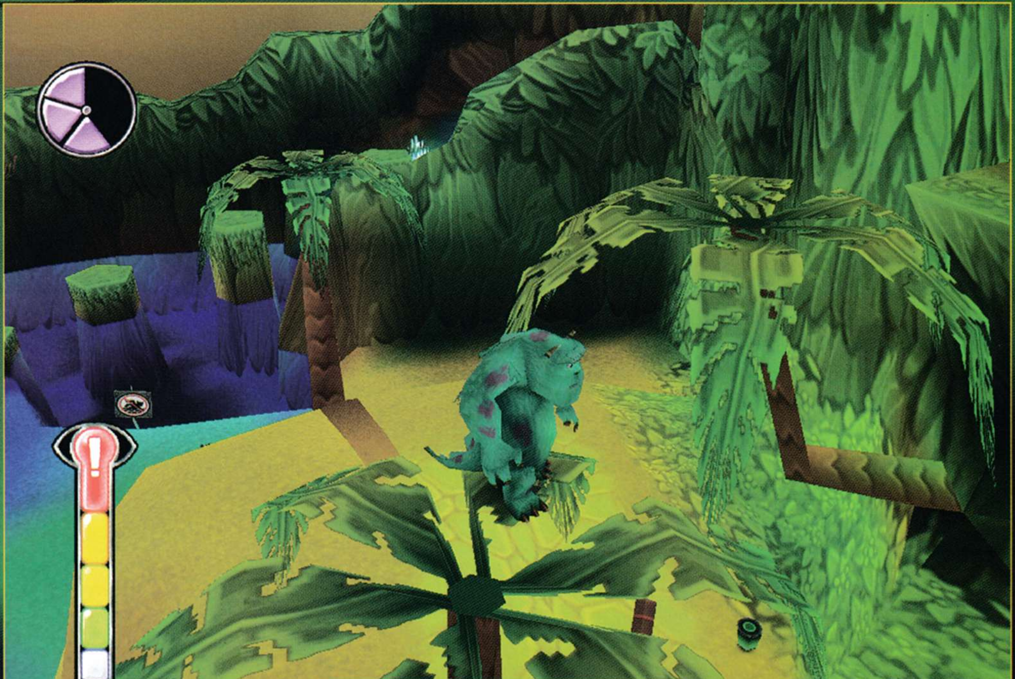
Речта на вайкащата се гадинка набираше скорост с всяка следваща дума, накрая гласа на Майк се изви в писък. Ускорихме ход и скоро пред нас се извиси в цялото си величество монументалната сграда на Monster Inc. Влезнахме в просторно фоайе, където на рецепцията ни посрещна много любезна секретарка с прекрасна змийска глава, която - след бърза справка с документите пред себе си - ни допусна до тестове…

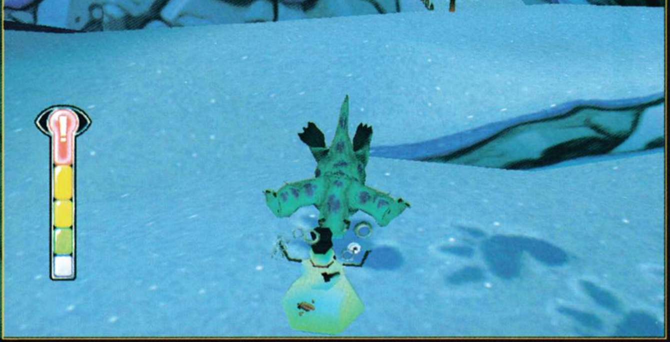
Шест месеца по-късно, дуото Джеймс П. Съливън и Майк Вузовски бе най-продуктивното и таченото в цялата страна, всички ни харесваха и приветстваха. Все пак да си носител на наградата "Страшилище на месеца" пет месеца подред си беше значителен успех. Работата беше лека и приятна, обиколихме доста интересни места с авера. По-скоро приличаше на екскурзия, отколкото

на работа. Минаваш значи през телепортала, събираш енергия от кутийките с Oooze, след което намираш няколко малки дечица, обикновено 5 вършеха прекрасна работа, и посредством мимики, жестове и природните си гласови и артистични дарби им изкарваш ангелите. Оказа се, че моя милост - Джеймс Съливън има учудващо пластично и живо лице за скромните си размери, все пак не се среща често кръстоска между върколак и мечка гризли, с зеленикава козина на лилави петна, която да може с мимика да накара страничния наблюдател да се залива от смях, докато стоящият пред него индивид се гърчи в див ужас.

В началото започнах кариерата си посещавайки "по-цивилизовани" места - магазини, пристанища и пр. Иначе казано, свиквах с градския пейзаж. Продължих в по-топли места, пустини, оазиси, сфинксове, всичко както следва. Последваха няколко назначения, от които още пия топли чайчета, като спомен разходките си заснежените полета, каньони, айсберги и ледени пещери.

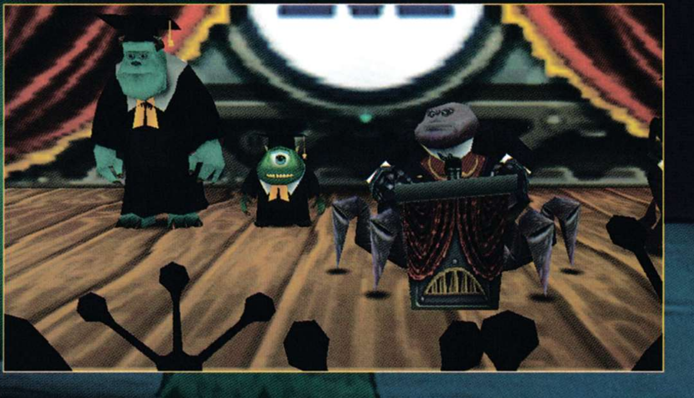
Не може да се каже, че работата е лишена от рискове и предизвикателства. Малките ми "клиенти", имат навика да се завират по най-чудни и трудно достъпни места, така че постоянно ми се налага да се боря с тяхното изкривено чувство за хумор, скачайки по покривите, висейки по заледени скални первази или балансирайки в короните на палмите, чакайки удобен момент за скок върху летящото килимче. Не стига това ами има и някакви страни образци на местната фауна, а за капак от време на врем цъфва някой надменен сфинкс, който ти дава загадка или глупав, адски завистлив хамелеон, който не иска да бъде вечния втори в класацията на страшилищата и не щади нито сили нито средства, за да постигне целта си. По заснежените поля, каньони и пещери на последното изпитание се сблъскахме с голям проблем, поради разчупения и разнообразен релеф, камерата се губеше доста често и или просто трябваше да свикна, но все пак изживяването си струваше, въпреки главоболието, причинено от случайно "прелитащи" пингвини, които се налагаше да мачкам постоянно с прийоми от кеча. Звуковете напълно се вписваха в околната среда, а стъпките, които оставях в снеговете ми служеха за ориентир.





След всяка изпълнена задача ни награждаваха с късички познавателни, любопитни и весели филмчета (познати ви като cut scenes или междинни анимации) с наше участие и от обикновени знаменитости се превърнахме в кино звезди!

Утре е големият ден - награждаването ни за цялостни заслуги. И двамата с Майк ще бъдем вече пълноправни действащи страшилища. Ще има медали, празненства - ще бъде като приказка! Най-накрая ще заменим симулатора с истински свят, населен с истински деца, а не с Nerve-ове (механичният аналог на децата), с живи представители на фауната, а гадните дрънкащи роботи. Най-накрая ще мога да се прибера у дома!



"Ех, Майк утре ще получим леяните медали, как се чувстваш?"

"Прекрасно, просто прекрасно" - каза зеленото същество и весело размаха ръце. - "От утре ще плашим деца, а не Nerve-ове!" Заподскача радостно в краката ми, подхлъзна се в една локва и вплете тънките си крайници в моите. Загубих равновесие, последното нещо, което успях да фокусирам, бе големия камък, към който се бях устремил и една усмивка, която не знам защо оприличих на Хамелеонска ...

Събудих се. Монитора пред мен показваше весел син екран с разни шестнадесетични числа. Главата ме болеше.

Хубаво казваше Freeman "Уиски с Водка - никога вече." Ама кой да слуша.

■ ОЦЕНКА:	**79%**
■ Графика:	75%
■ Звук:	80%
■ Геймплей:	80%
■ Изкуствен Интелект:	80%
■ Мултиплейър:	------
■ Прилича на:	

Rayman 3D

Производител: Microids **Разпространител:** Microids **Интернет:** www.microids.com
Системни изисквания: Pentium II 500 MHz, 128 MB RAM, 32 MB Video **Жанр:** Спортна игра

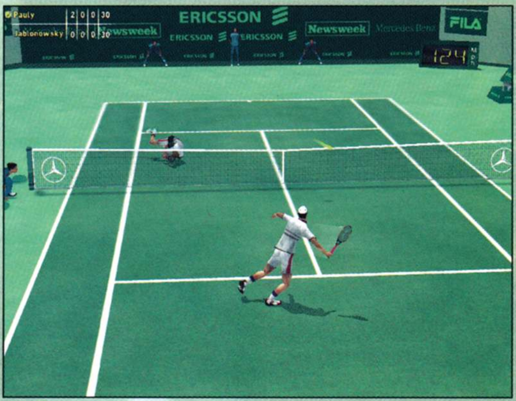
Автор: ChieFFF

Tennis Masters

Приличен тенис, изпъкващ на фона на липсващата си конкуренция

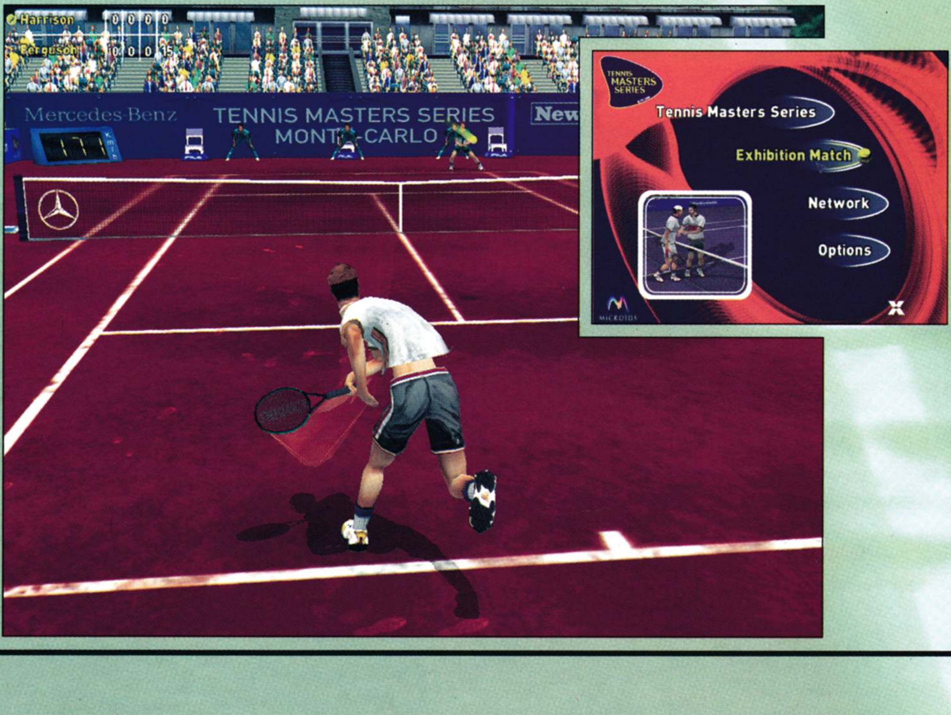
Просто няма как да не се плеснеш по челото още при първия игрален екран от Tennis Masters. Не е нужно да си бог знае какъв фен на тениса или дори на спорта въобще. Ако поне веднъж си изгледал един единствен тенис гейм "от-до", почти със сигурност ще усетиш колко добре изглежда всъщност тази игра. Трибуните, публиката, кортът и - естествено - тенисистите. Всъщност, в това, че тенисистите в TMS изглеждат супер, няма нищо естествено. Един господ знае защо, но във всяка тенис игра, минала през ръцете ми досега (а това прави доста тенис игри), именно моделите на главните действащи лица винаги са били една от най-големите издънки. Във Actua Tennis тенис асовете приличаха на сумисти, в Rolland Garos '99 - на ходещи закачалки... НО! Не и в Tennis Masters! Тук до самия момент, в който осъзнах, че е мой ред да се включа, всичко изглеждаше като на картинка.

Но нека преди да премина по същество, да ви кажа първо няколко думи за причината играта да се казва именно Tennis Masters Series, а не - да речем - Ultra Mega Cool Tennis Madness. Както се сещат по-запалените по тениса, Tennis Masters е поредица от турнири на мъжката професионална тенис асоциация - ATP. Добрата новина е, че имената на турнирите са истински. Лошата - че имената на тенисистите не са. Всъщност не съм убеден, че играта включва пълния набор от Tennis Masters турнири, но поне тези, които са вътре са истински. Indian Wells, Ericsson Open в Маями, Щутгарт, Париж Берси и т.н. Общо девет турнира на три различни типа настилка - clay, hard и carpet за турнирите на закрито. (Уви, с прискърбие трябва да заявя, че между различните типове настилка - отново! - няма да усетите почти никаква разлика.) Не съм чак такъв специалист, но повечето от кортовете ми се сториха адски познати. Което ще рече, че нищо чудно всеки от тях да е точно копие на оригинала. На екрана преди началото на всеки турнир педантично са отбелязани максималният капацитет на трибуните, наградният фонд и още няколко недотам важни подробности, които като едното нищо отговарят напълно на истината.



Колкото до тенисистите, както вече казах, те до един са измислени. Което е разбираемо като се замисли човек колко ли би струвало използването на името на само една тенис звезда, която заработва над милион долари за два-три турнира. Тайно се надявах, че Microids ще прибягнат към добрия, стар като света номер в спортните игри без официален лиценз - да опитат да докарат максимално възможната визуална прилика с конкретни тенис величия и след това просто им сменят имената, за да избягнат ударите на законите за авторски права. Уви, единствения тенисист в Tennis Masters Series, у когото забелязах някаква прилика с "действително лице" (и по-специално с Патрик Рафтър), беше някой си Силва. Всички останали тенис играчи в TMS приличат единствено... един на друг. Около 65-тимата "асове" обаче се различават по показателите си. Вероятно авторите на играта са опитали така да удължат живота на играта надеждата, че след като спечелите всичките 9 турнира с някой от най-добрите, ще ви се прииска да повторите същия подвиг с по-посредствените играчи и накрая може би дори с най-големите нещастници (защото такива в играта има).

Но нека - преди да съм скъсал нервите на някого - все пак кажа и няколко думи за геймплея на Tennis Masters. Още при настройките на управлението бях леко притеснен от факта, че в него са предвидени цели 4 различни клавиша за ударите. Ей богу, почти перфектният Roland Garros '98 (и мой личен фаворит



Най-бързият начин да се сдобиете с любимите си игри

www.bgStore.com

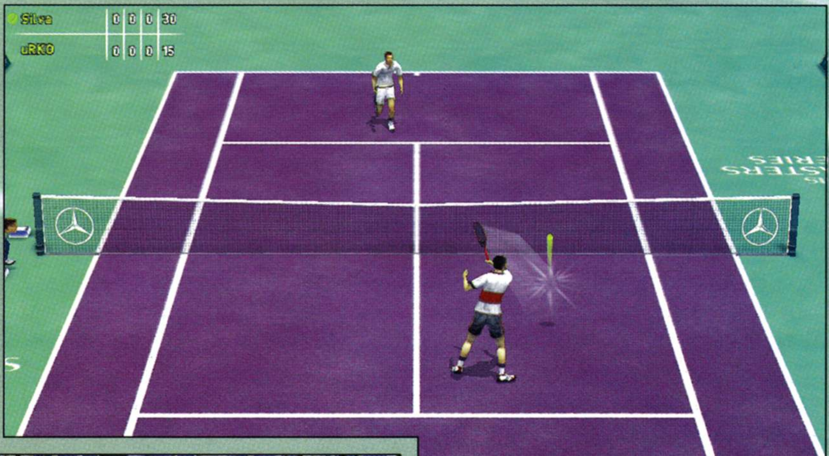
КОМПЮТЪРЕН СВЯТ

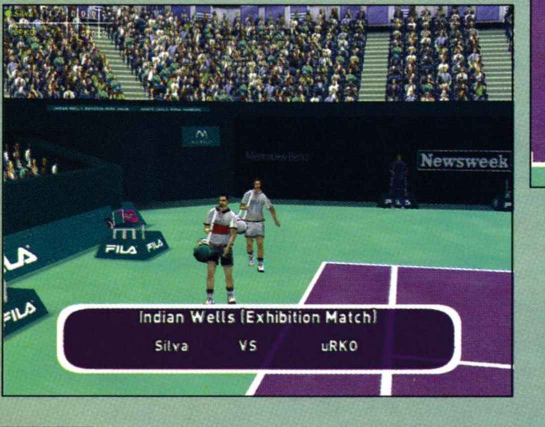
Магазини: Варна, ул. Райко Жинзифов 14, тел. 607 974, бул. Княз Борис I 65, тел. 607 973

среди тенис игрите) се оправяше чудесно само с два. Оказа се, както и предполагах, че поне два от "контролите" вършат кажи-речи идентична работа. Освен това Tennis Masters е една от онези "умни" игрички, дето от време на време решават, че знаят по-добре от теб самия какво точно искаш да направиш. И тъй като управлението е замислено така, че в момента на удара да отчита не само разстоянието до топката и нейната височина, но и дистанцията между тенисиста и мрежата, резултатът от вашия удар може понякога доста да ви изненада. С което обаче не искам да кажа, че управлението на Tennis Masters за нищо не става. Напротив, като му хванете цаката, ще усетите, че авторите на играта са свършили доста работата в опита си да възпроизведат усещането от тениса "на живо". Просто от време на време бъдете готови за "малки изненади".

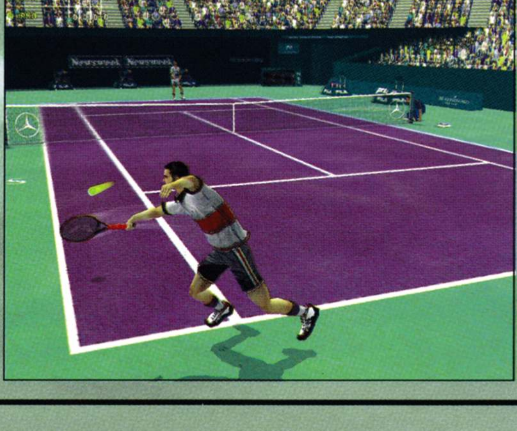
И като си говорим за изненади, не мога да пропусна единствената очевадна издънка в играта - абсолютните глупости, които (макар и сравнително рядко) правят вашите противници в single player режима. Като цяло изкуственият интелект на Tennis Masters е на доста прилично ниво. НО! Отново поради споменатата по-горе претенция на играта да бъде твърде интелигентна, свръх-печените асове на Tennis Masters току вземат че оставят някоя абсолютно безобидна топка да ги подмине като малка гара. Добре поне, че това се случва достатъчно рядко, за да не представлява чак такъв проблем.

Като цяло Tennis Masters е една доста прилична тенис симулация с повече от прилична графика. Колкото до графиката, все пак се налага едно малко уточнение - ще ви е нужен солиден хардуер, за да я подкарате поносимо при пълни детайли и 32-битов цвят, пък макар и в скромните 800x600. Не е за подминаване и фактът, че Tennis Masters поддържа мрежов мултиплейър, което е солидна крачка напред в сравнение с Roland Garros '98. Уви, на ниво геймплей моите лични предпочитания са все пак за въпросния (макар и по-стар с близо три години) RG '98.





Indian Wells (Exhibition Match)
Silva VS uRKO



■ ОЦЕНКА:	79%
■ Графика:	85%
■ Звук:	80%
■ Геймплей:	80%
■ Изкуствен Интелект:	70%
■ Мултиплейър:	------
■ Прилича на:	
Rolland Garos 98, 99, 2000	

■ Производител: **Simon&Schuster Int.** ■ Разпространител: **Rival Interactive** ■ Интернет: **www.real-war.com**
■ Системни изисквания: **Pentium 200 MHz, 64 MB RAM, 8 MB Video** ■ Жанр: **Стратегия**

Автор: Guerrero&MASTER

Real War

Искате да водите война. Това е вашата игра.

Преди време, когато все още бях много далеч от положението на борещ се за място в Gamers' Workshop си купих един брой, в който видях ревю на една игра, на което не обърнах особено внимание. Не, че не ми хареса, тъкмо напротив - допадна ми честността на автора й, откровеността, с която се обръщаше към читателите, но не си дадох сметка какво значи едничката истина и колко важна е тя. Въпросното ревю беше Driver, авторът Snake и в него той се опитваше да обясни защо не е успял да мине играта.

Днес, поставен в неговото положение, осъзнавам отговорността, която имаме ние като автори, пред вас - читателите и искам да ви се извиня, че не успях да видя финалните надписи на тази игра, преди да започна да пиша статията.

Въпреки това чувствам, че съм видял достатъчно, за да имам смелостта да ви разкажа за впечатленията си. Да започваме.

"Този път ще остана на мястото си" - помисли си войника докато огромната стелка се насочи към него. Той видя как сянката й се плъзна по снега, нежно обгърна върховете на боровете и небрежно скъси разстоянието. Около него ротата ставаше все по-неспокойна, докато накрая се надигна глух ропот в отговор на приближаващата заплаха.

"Насочила се право към нас, няма да ни се размине лесно" - каза си той. Все още помнеше злополучната атака срещу химическите заводи. Той и неговата група бяха заставени да заемат крайно неудобни позиции около базата на терористите и бяха в непосредствена близост до складовете с отровни вещества. Мнозина загинаха тогава и за всичко беше виновен онзи жълт триъгълник разположен на неколкостотин метра височина. Или по-точно силата която го управляваше… Плътен грохот го извади от тежките мисли. Пред премрежения му от слънцето поглед прелетя двойка изтребители с тежко въоръжение под крилете, устремени към битката на север. На същото лице, на което преди две години се четеше възхищение към бялата звезда, сега се четеше единствено презрение. Той плю ядно в прахта, която след няколко минути щеше да попие собствената му кръв и тази на неговите другари.

Върхът на стрелката сега се намираше точно над него и той усети нечия чужда мисъл да обсебва съзнанието му, измествайки всичко друго. Мисълта го подтикваше непрестанно и неумолимо да се движи. На север, към битката. Войникът стисна зъби и се приближи до един близък бор, сякаш търсейки опора по неговият грапав дънер. И я намери, защото силата не можа да го премести дори и сантиметър. В отговор на това от небето, подобно на гръмотевица изплющя гневен глас:

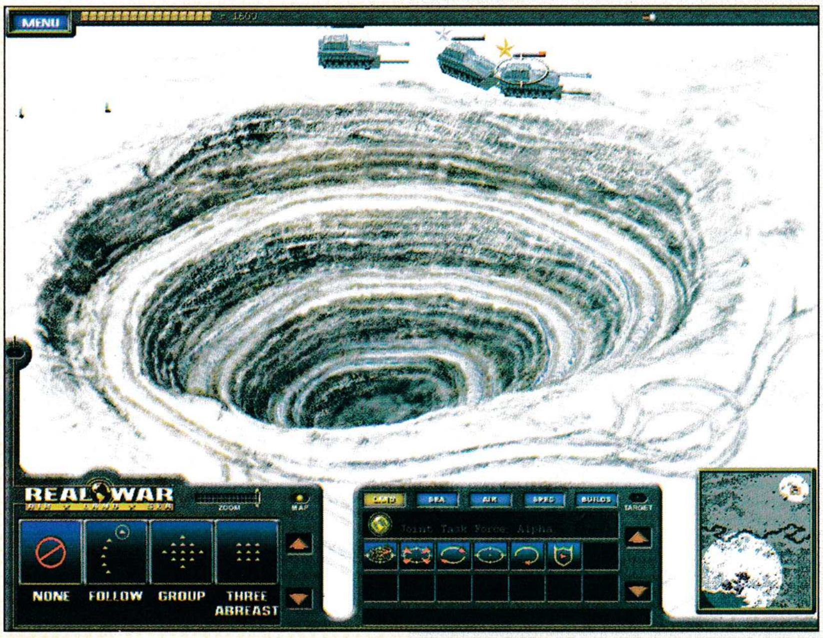
- Егати тъпия изкуствен интелект! Ебаси гадния патфайндинг!!! Айде мърдай бе говедо!…

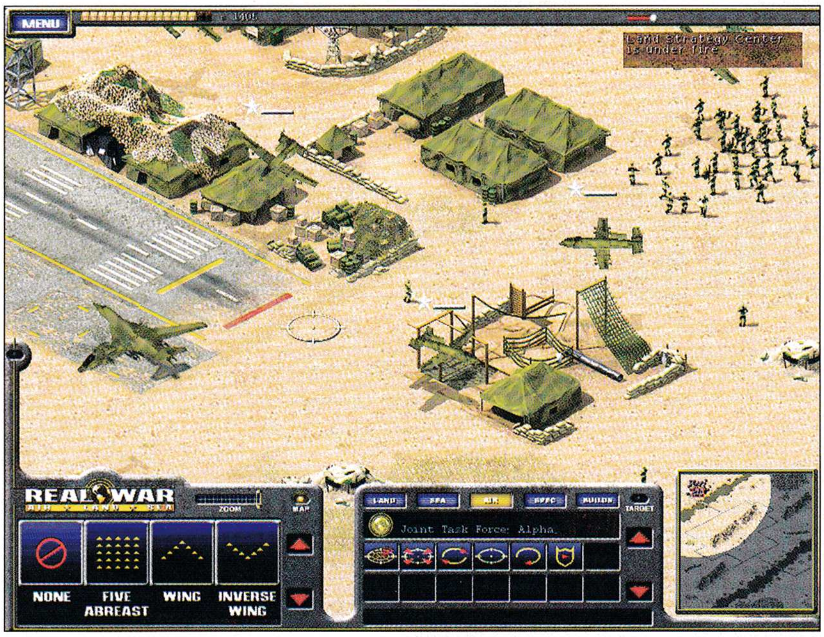
Хей, чувам ядните дюдюкания по мой адрес, така да знаете. Добре де, започвам вече по същество.

Real War. Името изразява съвсем точно същността на тази стратегия в реално време - в нея ще трябва да водите война (за кой ли път) срещу различни терористични групи (обединени в организацията ILA) или срещу американската армия, ако застанете на страната на терористите, (което едва ли ще стане като се има предвид разпределението на силите). Първото нещо, за което искам да похваля разработчиците е прекрасният туториал, който отлично ще ви подготви да управлявате любезно предоставените ви наземни, водни и въздушни войски. Тук отправям една забележка към всички, които мразят американския патриотизъм, американската военновъздушна, морска и прочие мощ или кадри, показващи атакуващи изтребители с надпис U.S.A.F.: По-добре не поглеждайте тази игра!

Макар, че е замислена и реализирана като стратегия в реално време, тя е един вид симулация на американската военна машина, което най-вече ще можете да установите ако поиграете със силите на ILA.

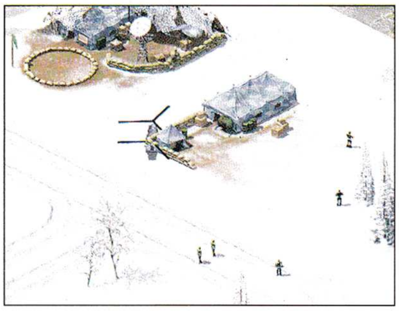
Ще побързам да поясня за тези, които думата "симулация" кара да се чувстват зле, че RealWar се играе по съвсем обикновен начин - избирате си място за изграждане на база, построявате (по-точно разполагате) supply depot, и…, не, не започвате да бълвате работници - започвате да чакате транспортният хеликоптер (от онези с двете перки) да ви достави не-

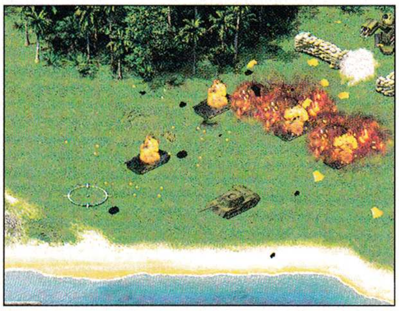




Land Strategy Center is under fire

Joint Task Force: Alpha





обходимите припаси. Те са ви нужни за да изхраните наличният персонал и да си "поръчате" нов. С така придобитите запаси и електроенергията, произвеждана от generator-и, започвате да изграждате военната си база. В края на процеса тя наистина прилича на такава - складове и казарми са разположени близо до радарни станции и ракетни установки (в случая мобилни). Похвална е идеята на авторите да забъркат смес от обикновена стратегия и тактика в стил Myth. Резултатът е забележителен, като дори се усещат нюанси на реализъм, който напоследък бе поизгубен покрай битки за непознати планети или познати подправки (Долу Дю..., ма не се пали толкоз де, Duke Nukem щях да кажа;).

Във всяка от 24-те мисии ще разполагате само с точно определено количество единици. Всички те се доставят от транспортния хеликоптер и гълтат от грижливо натрупаните supply. Във всяка мисия ще можете да строите точно определен брой сгради (примерно можете да построите само три supply depot-а на сушата), като при загубата на някоя от постройките имате възможност пак да я съградите, докато не запълните отпуснатата ви бройка. Сградите се делят на такива за въздушни, за наземни и за морски войски,. В Land Command Center се строят vehicle yard (за танкове, артилерия и ПВО) и barracks (за войници), в Air Command Center- а летище (за самолети и хеликоптери), съответно в Sea Command Center ви се позволява да строите пристанище (хайде, за какво служи ще се сетите и сами). Всяка от тези сгради може да се ъпгрейдва или да й се слагат приставки. Общо взето това, заедно с електростанциите, са повечето здания в играта.

Стигаме и до единиците - те, както всички знаем, са особено значима тема в стратегическия жанр и авторите на играта не са си затворили очите пред този факт. В нея са претворени реално съществуващи бойни машини като танкове, изтребители, бомбардировачи, подводници, самолетоносачи и прочие "джунджурии" за изтребление, които са на въоръжение в съвременните армии. Единственият им сериозен недостатък е това, че за да се изброят разликите между американците и терористите едва ли би се наложило да се употребят пръстите и на едната ръка. Но това са бели кахъри. Защото играта е страхотна и би заслужила една от най-високите оценки, ако не бяха няколкото "дреболии", които вгорчават ястието. На първо място това са pathfinding-а и Изкуственият Интелект - два твърде важи елемента за всяка една стратегия - тук потъпкани и унижени. Как може, питам аз, да не полудее човек, когато, за да си натовари армията от едната страна на острова, трябва да чака амфибията да отиде на другия и войската му да се загуби по пътя до там! Подобни примери, за съжаление, има колкото ви душа (не)иска. Другата болна тема е loading-а, толкова бавен до сега не бях виждал, десет минути (може да не вярвате,но съм го засичал) за да зареди нивото, а не дай боже да трябва да излезете (още десет минути за да зареди менюто) и да влезете на ново и ще ви се отще да играете, уверявам ви. Друг минус на играта е НЕ ясния брифинг и липсата на оригиналност в нивата и мисиите.

Именно заради изброените недостатъци останалите й достойнства се обезценяват, а те, както стана дума, не са никак малко. Какво да се прави - покрай сухото гори и мокрото. Режимите на игра са стандартните - в skirmish мод, компютъра се представя доста посредствено на по-ниските нива на трудност, а на Hard просто прави един скапан rush. Иначе играта си има и мултиплеър, включващ поддръжка на modem, DSL, LAN.

За финал няколко реда за два от елементите на геймплея, които традиционно биват пренебрегвани в ПОВЕЧЕТО случаи, от разработчиците на стратегии. Става дума за звука и графиката. Това, което ще чуете от колонките в продължение на цялата кампания е главно военният репертоар на войниците и на водачите на бойните машини. Няма и сянка от оригиналност, която да прикрие нескопосаното озвучаване (още помня зловещото Бърррр което издават при придвижване камионите и джиповете). Приемете звукът за посредствен и точка.

Същото може да се каже и за графиката, въпреки включените екстри като 3D Acceleration, 3D Shadows и всякакво друго 3D, тя си остава безлична и скучна, като налице е познатата изометрична перспектива. Сами преценете от screenshot-овете дали взривовете, пушеците и другите графични екстри си струват. Единствено добро впечатление прави fog of war-а и възможността да zoom-вате терена.

С оглед на всичко казано, добрата оценка, която ще видите в края на статията се дължи най-вече на няколкото добри идеи, останали неподкрепени от реализацията.

ОЦЕНКА:	**70%**
Графика:	65%
Звук:	70%
Геймплей:	75%
Изкуствен Интелект:	35%
Мултиплейър:	------
Прилича на:	

Sudden Strike

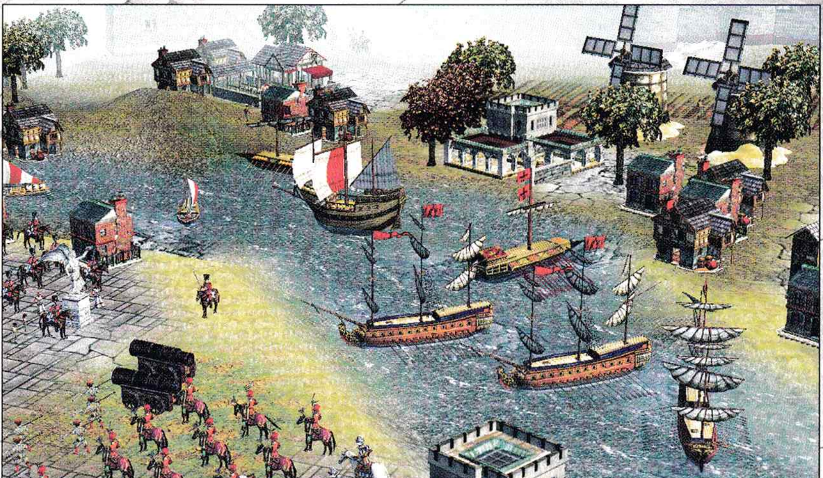
■ Производител: **Stainless Steel Studios** ■ Разпространител: **Sierra/Vivendi** ■ Интернет: **www.sierra.com**
■ Системни изисквания: **Pentium II 600 MHz, 128 MB RAM, 32 MB 3D Video** ■ Жанр: **Стратегия**

Автор: Whisper

Empire Earth

Имам чувството, че от следващите World Cyber Games ще отпадне Age of Empires като турнирна игра. Сещате ли се коя друга ще я замести?

Дойде и това време. Ноември и декември са най-благодатните месеци за геймърите - всички производители и издатели се надпреварват да пускат най-хитовите си заглавия за коледните и новогодишните празници. Броят на качествените игри за тези два месеца се увеличава с пъти в сравнение с цялата останала част от годината. Empire Earth заедно с Alien vs. Predator 2 са само първите две лястовици от ятото, задаващо се към нас. Колегата Бакалов се зае с дисекцията на AVP2, а на мен се падна честта да прегледам Empire Earth. За съжаление играта пристигна твърде късно в редакцията, и, въпреки огромното си желание, не успях да видя достатъчно от нея, за да мога да кажа тежката си дума. Но от малкото, което видях, останах доста впечатлен и затова реших да споделя с вас първите си впечатления сега, а в следващия брой ще направим по-подробен разбор на играта, като ще я сравним с останалите две очаквани заглавия в жанра - Battle Realms и Star Wars: Galactic Battlegrounds.



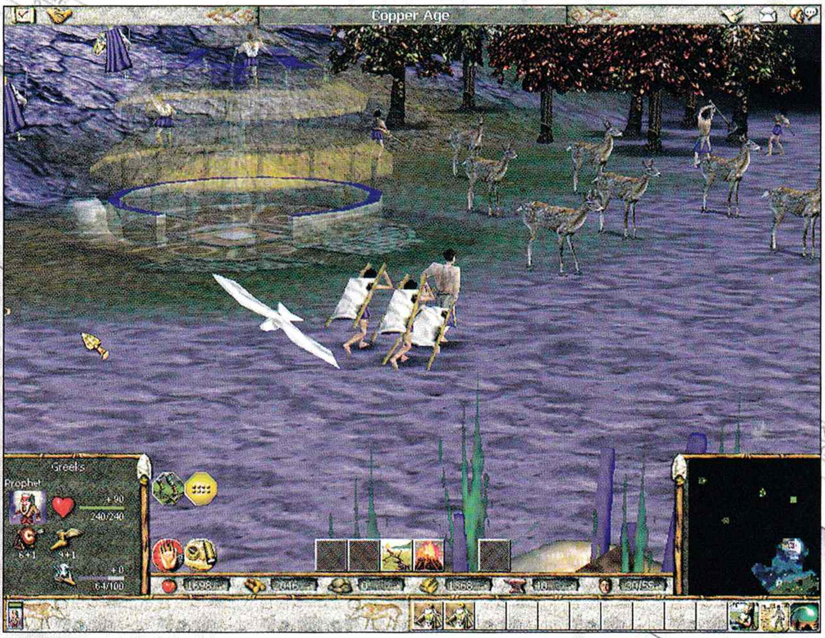
За тези от вас, които никога не са чували за Stainless Steel Studios, ще спомена само едно име - Рик Гудман (нищо общо с нашия колега). Преди около 4 години същия този господин Гудман, заедно с един друг господин - Брус Шели, работеха в тогава неизвестната никому Ensemble Studios и се трудеха над едно заглавие, носещо името Age of Empires. Age-а стана безпрецедентен хит, като си делеше титлата "най-добра стратегия в реално време" със Starcraft, а господин Гудман реши да реализира свой собствен проект и напусна Ensemble. Резултатът от това решение на Рик Гудман е Empire Earth и - както сами ще се убедите, когато си пуснете играта - човекът очевидно си разбира от работата.

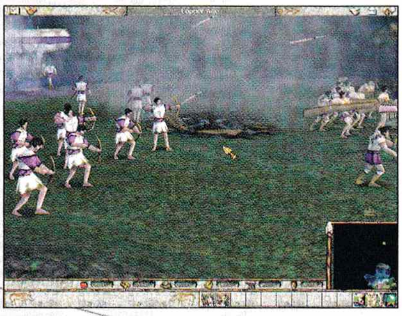
Първото нещо, което веднага прави впечатление, щом започнете Empire Earth, е приликата с Age of Empires. Действително играта е изключително много повлияна от AOE, но нека това не ви подвежда - Empire Earth си има свой собствен облик и под очевидните прилики и заемки се крие една доста оригинална и зряла игра. Графиката е изцяло 3D, което предполага и присъщите за това положителни и отрицателни черти. Дизайнерите на играта са взели едно решение, което лично на мен много ми допада и смятам, че е верния път за развитие на 3D стратегиите, поне докато хората променят начина си на възприемане на тези игри. В Empire Earth можете да доближавате и отдалечавате камерата към и от терена, но не можете да я въртите! Вярно, че въртенето на камерата дава нова перспектива върху игралните действия и предоставя възможности за по-дълбок геймплей, но на този етап от развитието на 3D стратегиите то единствено затруднява и забавя играчите, тъй като им дава още един прийом, които трябва да усъвършенстват. На всичкото отгоре въртенето на камерата по своеобразен начин "разводнява" геймплея, тъй като изкуствения интелект на игрите се прави така, че да принуждава играча да използва тази възможност. По този начин се нарушава ритъмът и темпото на игра, което до голяма степен води до

PREHISTORIC AGE
500,000 BC
25,000 BC
STONE AGE
5000 BC
COPPER AGE

тромавост и мудност на действието. Това е мое лично мнение, но възможността за въртене на камерата, наред с някои други екстри, произтичащи от триизмерността на новото поколение стратегии, е в основата на техния посредствен успех. Homeworld, Ground Control, Dark Reign 2 са все великолепни игри, но нито една от тях не се доближи ни на йота до масовостта на Starcraft, Age of Empires и Total Annihilation. Просто играчите все още не могат да направят драстичния преход в третото измерение, където координацията между възприятието и реакцията се издига на доста по-високо стъпало. Малко се отплеснах тук, но исках да изтъкна този факт, още повече, че Stainless Steel бяха наели екип от десетина върхови играчи на Starcraft и Age of Empires, които да тестват играта и да помагат при балансирането й. Щом най-добрите в света са решили да се махне ротацията на камерата, сигурно има защо.

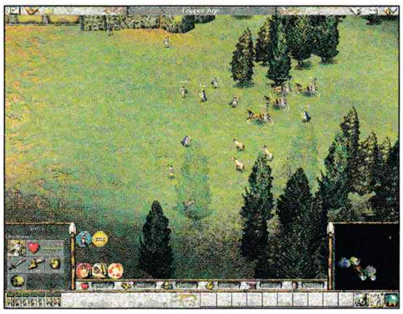
Да се върнем обратно към играта. Освен, че е изцяло 3D, играта е и богато анимирана. Абсолютно всичко (с изключение на сградите) по картите се движи - дърветата се поклащат под напора на вятъра, рибни пасажи се носят из моретата, птици летят из небесата. Дизайнерите са се постарали играта да изглежда колкото се може по-"жива" и трябва да ви кажа, че до голяма степен са успели. Представете си само - в Empire Earth са включени към 20 различни животински вида, като те си имат собствено поведение - мигрират към по-привлекателни места (равнини, в близост до вода), имат си малки, които постепенно израстват и т.н. Не че това е от някакво съществено значение, но е показателно за вниманието, което се отделя на дребните неща в играта, а - както неведнъж съм казвал - именно дребните неща правят една много добра игра велика.

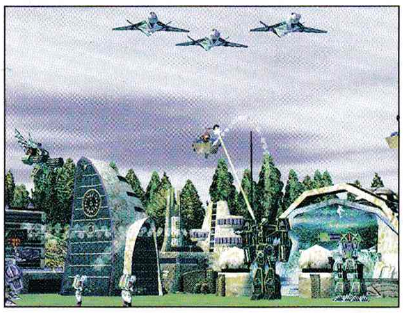


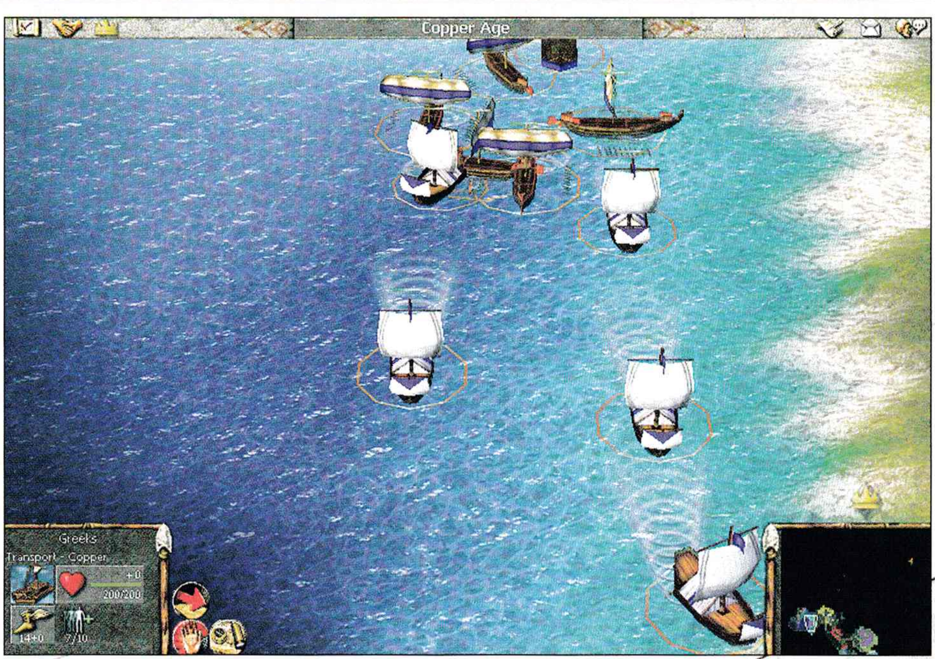


Соловите кампании на Empire Earth, пак подобно на Age, са исторически обусловени (с изключение на последната). Те са четири и обхващат няколко различни времеви епохи. Първата и единствена, която аз успях да изиграя, е Гръцката, втората обхваща Стогодишната война на Англия и Франция, третата покрива Германия и двете световни войни, а действието в последната се развива във футуристична Русия. Освен увлекателни, първите три кампании са и доста образователни, тъй като разглеждат реални исторически събития с реални исторически участници и фигури. Отделно към мисиите има и нещо като мини-енциклопедия, която накратко разказва историята, залегнала в конкретната мисия, такава, каквато е била в действителност. Всяка една от четирите кампании се състои от по 8 мисии, което прави доста часове игра. Да не говорим, че пичовете от Stainless Steel са взели доста присърце работата по отразяване на историческата коректност при създаването на картите - някои от тях са толкова огромни, че - както отбелязват самите им създатели - прекосяването им надлъж от един боец отнема между 20 минути и половин час реално време! Ето на това аз му казвам достоверност!

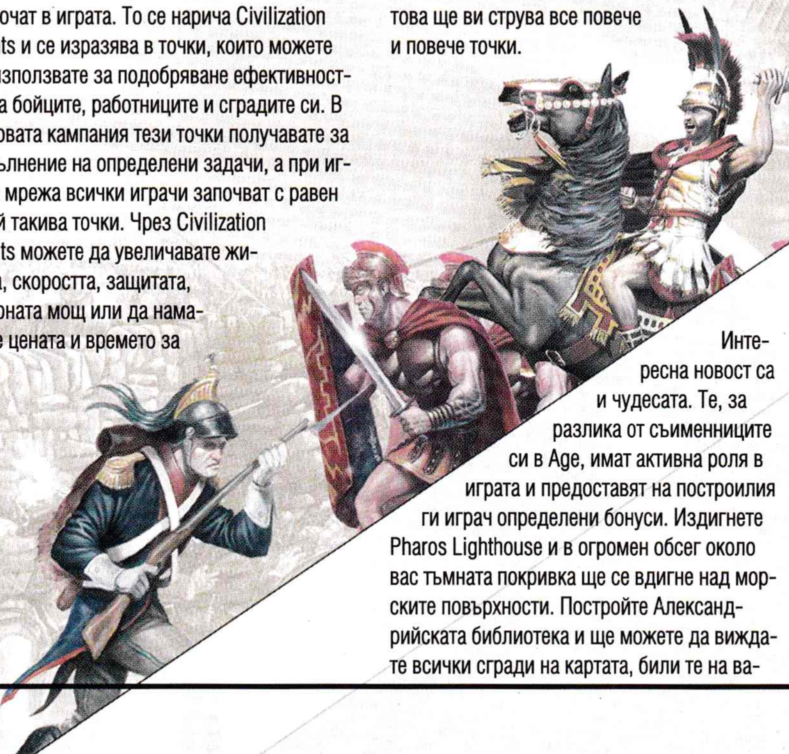
Геймплеят много напомня този на Age - произвеждате селяни (мъжки и женски), които след това започват да събират храна чрез лов, риболов или селско стопанство. Освен храната има още четири ресурса - злато, дърва, камъни и желязо, всеки от които си има своето значение за развитието ви. Пичовете от Stainless Steel са предвиди-







ли само по 6 работника да могат да копаят от находище на злато, камъни и желязо, така че ако искате бърз икономически растеж, ще трябва да разширявате териториите си и да търсите нови залежи. Когато понатрупате достатъчно ресурси, можете да преминете в следващата епоха. В Empire Earth епохите са 14, за разлика от Age-а, където бяха 4. Преминаването към всяка следваща епоха носи своите предимства, но струва и доста ресурси. При прехода от една епоха в друга външният вид и функциите на сградите ви се променят автоматично и те вече могат да произвеждат единици и да откриват технологии от новия времеви период. Съществуващите ви единици обаче не се ъпгрейдват автоматично - тях трябва мануално да ги издигнете в еволюционната схема. Тук е мястото да спомена за много интересното решение, което пичовете от Stainless Steel са се сетили да включат в играта. То се нарича Civilization points и се изразява в точки, които можете да използвате за подобряване ефективността на бойците, работниците и сградите си. В соловата кампания тези точки получавате за изпълнение на определени задачи, а при игра в мрежа всички играчи започват с равен брой такива точки. Чрез Civilization points можете да увеличавате живота, скоростта, защитата, ударната мощ или да намалите цената и времето за производство на единиците си, или пък да увеличите добива на ресурси на работниците си, или да увеличите здравината и да намалите времето за производство на сградите си, и още много други. Ъпгрейдите за единиците са разделени на класове - например спешени стрелци, конни стрелци, танкове, хеликоптери и т.н., и след като бъдат направени, влияят на абсолютно всички единици от този клас, независимо от коя епоха са. Всеки един ъпгрейд на даден параметър на даден клас увеличава цената на останалите ъпгрейди за този клас. Ако например увеличите скоростта на движение на спешените си стрелци, струваща 4 точки, цената в точки на всички останали параметри (броня, атака, време за производство, живот, цена) на спешените стрелци се увеличава. Това значи, че можете да направите отделен клас единици брутални, но това ще ви струва все повече и повече точки.

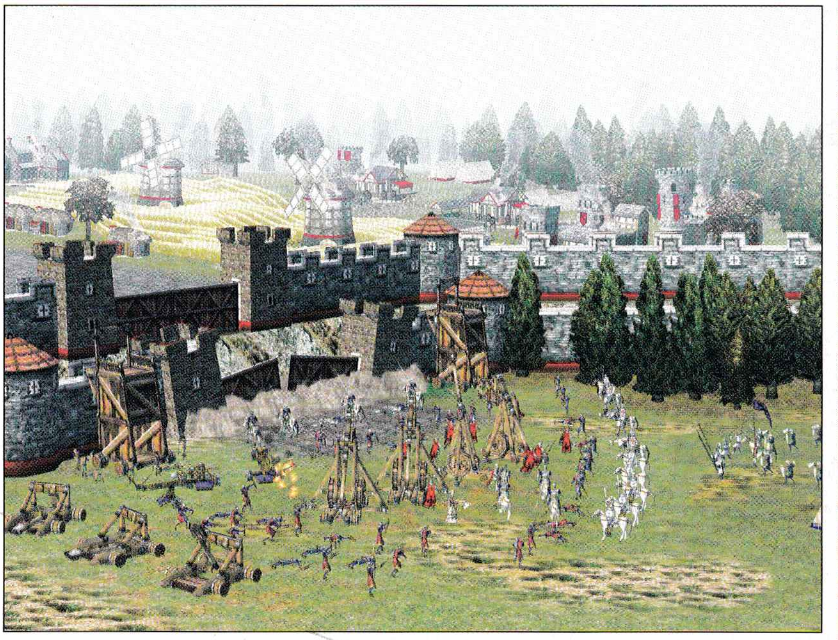


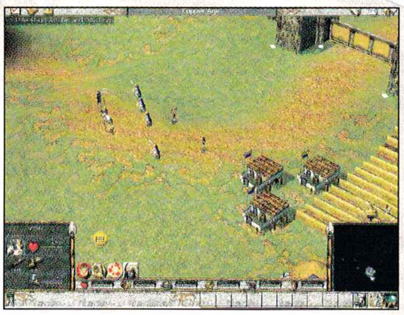
Интересна новост са и чудесата. Те, за разлика от съименниците си в Age, имат активна роля в играта и предоставят на построилия ги играч определени бонуси. Издигнете Pharos Lighthouse и в огромен обсег около вас тъмната покривка ще се вдигне над морските повърхности. Постройте Александрийската библиотека и ще можете да виждате всички сгради на картата, били те на ваши съюзници или противници. Докато в Age трябваше просто да опазите построеното от вас чудо за 100 години, то тук чудесата дават сериозни бонуси, които могат много да ви помогнат при подготовката на вашата стратегия на игра.

Героите са другата много интересна новост, която заслужава да се отбележи. Героите са могъщи единици, които придават на останалата част от армията ви, намираща се в определен обсег около тях, бонуси. Героите биват два типа - Воини и Стратези. Воините са изключително силни в битка, могат да се лекуват и вдигат морала на единиците ви. Стратезите са значително по-слаби бойци от Воините, но те също така могат да се лекуват, лекуват и околните единици и имат специално умение Боен Вик (Battlecry), което намалява морала на противниковите единици. Тук трябва да кажа няколко думи за морала в Empire Earth, защото това е ключов елемент в играта, който може да спечели много битки за вас ако го използвате правилно. Когато изберете дадена единица, в краката й се вижда синьо кръгче, разделено на отделни сегменти. Различни сгради и единици в Empire Earth оказват положително или отрицателно влияние върху морала на единиците. Когато едно сегментче от синьото кръгче стане зелено, значи тази единица има +1 положителен морал. Колкото повече сегментчета са зелени, толкова повече положителен морал има избраната единица. И сега най-важното - действието на морала. Колкото по-голям морал имат единиците, толкова по-малко поражение понасят те в битка. Обратно - колкото по-нисък морал имат единиците, толкова по-голямо поражение понасят те. Значи ако ваша единица има +6 морал, и се бие срещу вражеска единица, единица която нанася 20 точки поражение, то вашата единица ще понася само 14 точки поражение, докато моралът и е на това ниво.

Това обаче, което на мен лично ми направи най-голямо впечатление в играта, е изключително удобния интерфейс. За пръв път от години насам виждам стратегия с толкова изчистен и в същото време толкова подробен интерфейс. Всичко, от което имате нужда в играта, се вижда в долната част на екрана. Когато изберете единица, в квадрата вляво се появяват нейните данни и картинка. Самите показатели атака, броня, скорост, обсег и са направени под формата на бутони. Едно щракване върху който и да е от тези бутони ъпгрейдва съответния показател с едно ниво. Няма нужда от различни сгради за ъпгрейди, всичко става на интерфейсния панел върху самата единица. Всеки един ъпгрейд струва определено количество ресурси, които, както и ефективността на самия ъпгрейд (+1, +2 и т.н), можете да видите, след като задържите мишката за секунда над съответния бутон. Различните видове единици имат определена степен, до която могат да развиват определен параметър, например копиеносците могат да подобрят обсега си само два пъти с по +1. Ъпгрейдите, направени върху дадена единица, важат за всички подобни на нея, т.е. ако подобрите обсега на един копиеносец, подобрявате го на всички. При преминаване от една епоха в друга ъпгрейдите се запазват. Не си мислете обаче, че ще можете да ъпгрейдвате една единица до безкрай. Освен че отделните параметри могат да бъдат подобрявани само определен брой пъти за различните единици, една единица може да носи като цяло точно определен брой ъпгрейди. След първия ъпгрейд на картинката на избраната единица ще се появи цифра. Ъпгрейдите на брони се отбелязват с 1, а на всички останали параметри - с 2. Всеки следващ ъпгрейд добавя стойността си към предишните. Когато цифрата върху иконата на единицата достигне 10, тя повече не може да бъде ъпгрейдвана. Целия процес по ъпгрейдване на единиците е толкова прост и удобен, че направо не е за вярване.

В долния десен край на интерфейсния панел има подредени в редица десет кубчета. Когато маркирате дадена група с номер (CTRL + 1-10), в зависимост от номера, който сте дали на групата, нейната иконка ще се появи в съответния номер кубче. Ако номерираната от вас група е разнородна, в кубчето ще се вижда иконката на най-многобройната единица в групата. Това макара и наглед дребно нещо много улеснява разпознаването и управлението на армията ви, тъй като винаги можете да видите какви единици имате в коя група, без да трябва да преминавате през всички и да ги оглеждате. Точно срещу кубчетата в лявата долна част на интерфейсния панел ще бъдат изобразени иконките на всички единици, които сте избрали в момента.

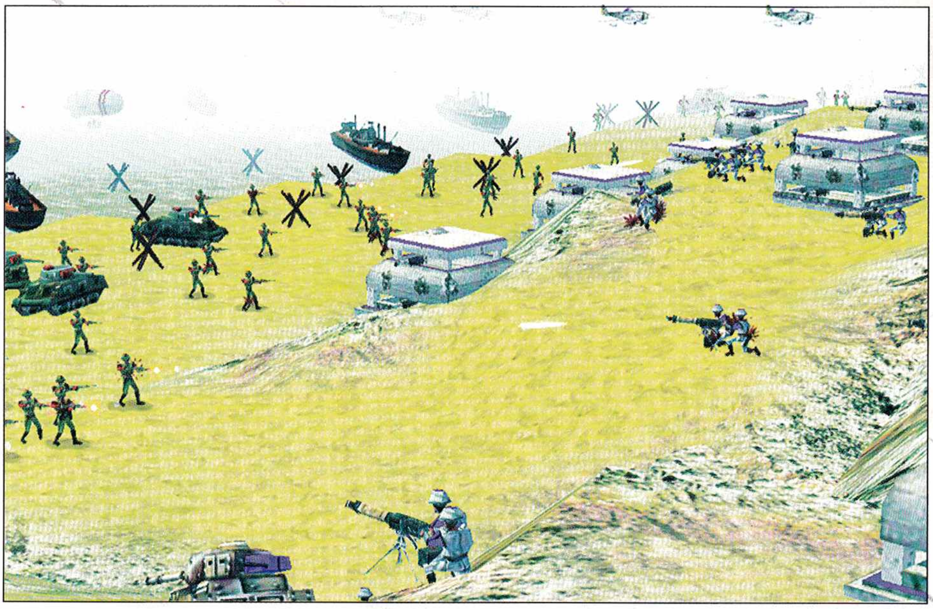




Спирам дотук. Както виждате, от изиграване на обучаващите мисии и първата кампания съм събрал достатъчно и все добри впечатление. Преди обаче да мога да дам крайна оценка на играта, ще трябва да изиграя и останалите кампании и да изпробвам мултиплеъра. Както вече споменах, в следващия брой очаквайте сравнение по всички параметри между Empire Earth, Battle Realms и Star Wars: Galactic Battleground. Тогава ще си кажем тежката дума и ще короноваме новия крал на стратегиите в реално време.

Ако все пак трябва на този етап да дам оценка на Empire Earth, то тя би била следната:

След всичко казано дотук,нека ви споделя нещо на ушенце - имам чувството, че от следващите World Cyber Games ще отпадне Age of Empires като турнирна игра. Сещате ли се коя друга ще я замести?



■ **ОЦЕНКА:**	92%
■ Графика:	90%
■ Звук:	95%
■ Геймплей:	90%
■ Изкуствен Интелект:	95%
■ Мултиплейър:	------
■ Прилича на:	

Age of Empires

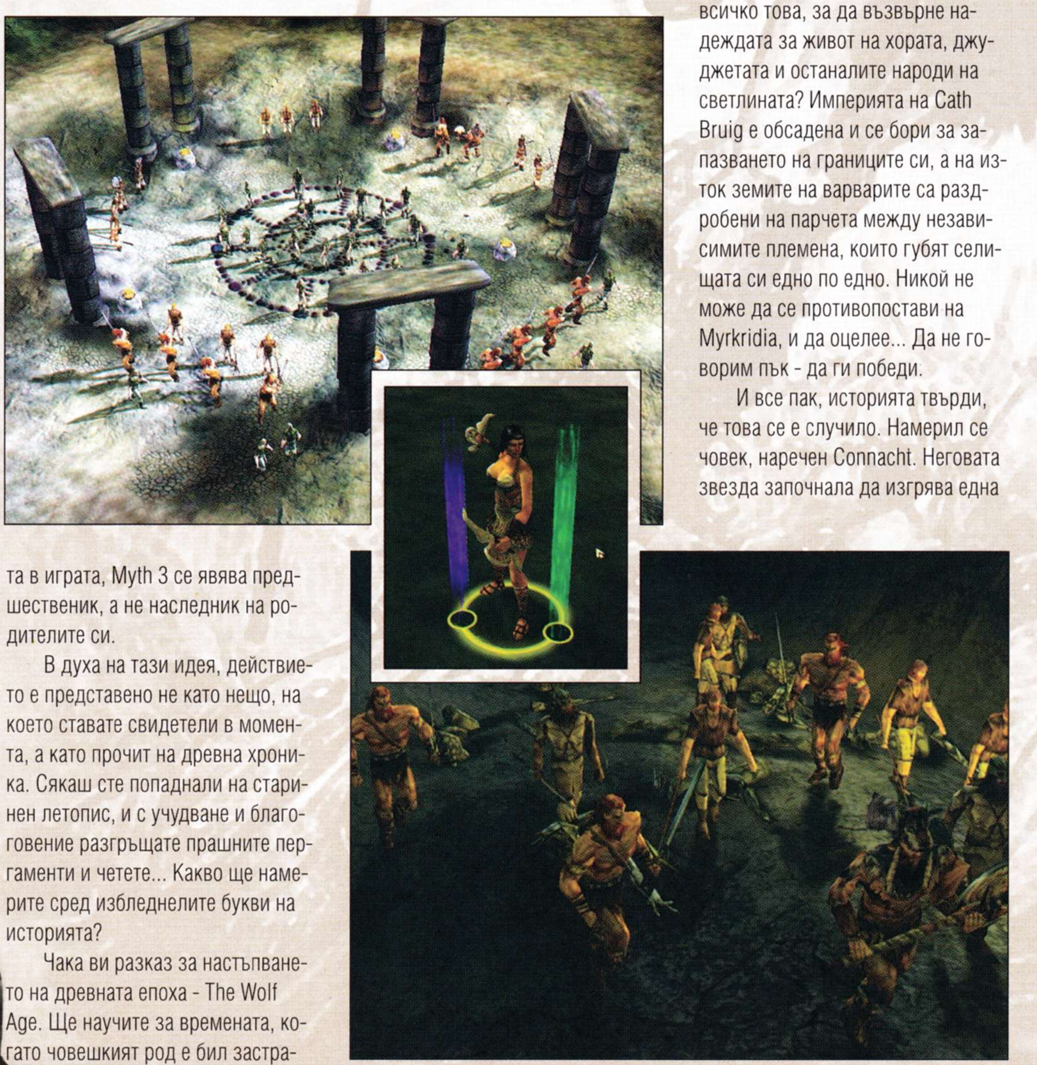
■ Производител: **Godgames** ■ Разпространител: **Mumbo Jumbo** ■ Интернет: **www.godgames.com**
■ Системни изисквания: **Pentium II 500 MHz, 128 MB RAM, 16 MB 3D Video** ■ Жанр: **Симулатор**

Автор: Alex III

Myth 3 The Wolf Age

Последната част на класическата поредица тактически игри може да се похвали с красива графика, увлекателен геймплей и завладяваща атмосфера

Ето, че след дълго чакане, безброй модификации, аматьорски и професионални expansion-и, най-сетне доживяхме да видим третата част на най-добрата тактическа игра за PC - Myth. Нетрадиционно за продълженията на хитовите (и не чак дотам) заглавия обаче, събитията в Myth 3 се развиват не след, а преди тези, за които се говори в първите две серии на поредицата. Тоест, според хронологията на света в играта, Myth 3 се явява предшественик, а не наследник на родителите си.



В духа на тази идея, действието е представено не като нещо, на което ставате свидетели в момента, а като прочит на древна хроника. Сякаш сте попаднали на старинен летопис, и с учудване и благоговение разгръщате прашните пергаменти и четете... Какво ще намерите сред избледнелите букви на историята?

Чака ви разказ за настъпването на древната епоха - The Wolf Age. Ще научите за времената, когато човешкият род е бил застрашен от унищожение. Нападани от всевъзможни врагове, изтикани в изолирани владения, обкръжени и избивани в тъмнината като добитък, хората сякаш са обречени. Никой не може да се противопостави на кошмарните Myrkridia - създанията на нощта, извикани в света с последните думи на едно проклятие. Всички, които са се опитали да се защитават срещу тях, са били победени и избити. Всички, хукнали да бягат, са били застигнати и разкъсани от ноктите и зъбите на безпощадните хищници.

И това не е всичко. Из пустошта бродят слухове за прераждането на Moagim - магьосник с легендарна мощ, чиято смърт в миналото е докарала на света проклятието на Myrkridia. Сега той се завръща заедно с армиите си от съживени мъртъвци, за да довърши войната за завладяване на целия континент. Освен това, злите Trow също се раздвижват в земите си.

Кой може да се изправи срещу всичко това, за да възвърне надеждата за живот на хората, джуджетата и останалите народи на светлината? Империята на Cath Bruig е обсадена и се бори за запазването на границите си, а на изток земите на варварите са раздробени на парчета между независимите племена, които губят селищата си едно по едно. Никой не може да се противопостави на Myrkridia, и да оцелее... Да не говорим пък - да ги победи.

И все пак, историята твърди, че това се е случило. Намерил се човек, наречен Connacht. Неговата звезда започнала да изгрява една мрачна вечер, когато поредното варварско село се оказало заобиколено от глутница Myrkridia, които чакали да се спусне тъмнината, за да се приближат...

Оттук нататък обаче светът на Myth излиза от плоскостта на древния пергамент, за да оживее върху мониторите ви. На вас се пада да определите изхода от премеждията на героите от изминалата епоха. Когато Connacht води битките си, вашата воля ще бъде, която ще насочва ръката му. И отговорността за провала или успеха на героите на светлината ще лежи пак върху вас.

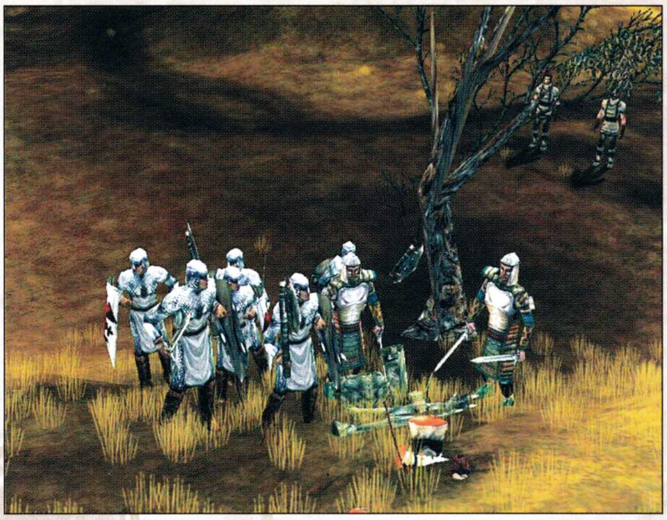
Soulblighter, The Deceiver, Shiver - тези имена познати ли са ви? Ако сте играли първите игри, няма начин да не си ги спомняте с омраза, но и с уважение. Начело с Balor, това са The Fallen Lords. Те стоят в основата на всички злини в Myth 1 и 2. Тук отново ще се срещнете с тях. Само че имената ще са други - Damas, Myrdred, Ravanna, начело с Connacht. Ще можете да участвате в събитията, които за пръв път са ги изкарали на гребена на историята, и ще бъдете принудени още веднъж да изпитате уважение към тях. Защото в Myth 3 те са героите на народите на светлината. Как са постигнали победата си над злото в древната Wolf Age, и как е станало така, че в по-късната епоха на Великите войни те са се оказали на тъмната страна - ще разберете само ако изиграете новата игра на MumboJumbo.

Myth е уникална поредица поради няколко причини. Една от тях е запомнящата се атмосфера - сякаш се намирате не в игра, а отваряте прозорец към друг свят - сложен, изпълнен с детайли и паяжина от взаимосвързани елементи. Всяка следваща част на историята допълва предните, дава обяснение за подробности от миналото, и приготвя сцената за бъдещи събития. Картината, която създателите на играта ни представят, винаги е достатъчно отчетлива, но никога - кристално ясна до последния детайл. В това отношение подходът на авторите ми напомня за маниера на описание в книгите на Толкин - казва достатъчно, за да си изгради човек обща представа, но оставя на въображението да попълни празнините. И после добавя подробности в неочаквано време, само за да засили чувството за... истинност, за принадлежност към едно цяло, на образите и на света. Myth 3 продължава и задълбочава тази традиция. И заедно с това, изяснява и допълва неимоверно света, представен ни в предните две части.

Втората особеност на серията е прекрасният геймплей. Тук Myth 3 също застава достойно до предшествениците си. Всъщност, като дух и сложност, той се доближава повече до първата, и според мен - по-добра, част на поредицата.

Каква е идеята на играта въобще? Myth е типичен представител на т.нар. тактически игри. В началото на мисията получавате определен брой единици, с чиято помощ трябва да изпълните определена задача - да ги прекарате до дадена точка на картата, да унищожите някой враг, да задържите някаква позиция срещу атаките на противника... Няма да ви се налага да се занимавате със събиране на ресурси, строеж на сгради и укрепления, напредък в науката, и прочие дейности, специфични за стратегиите. Единственото, което ще поглъща вниманието ви, ще бъде управлението на войниците ви, и унищожаването на врага.

Просто ли ви звучи? Повярвайте ми, не е. Който е играл Myth 1 или 2, знае много добре за какво става дума. За да победите, ще трябва да влагате много мисъл и умение във всяко свое действие. Трябва да познавате силните и слабите страни и на своите, и на вражеските единици. Да умеете перфектно да преценявате правилното време за всяко движение или атака, да използвате на място специалните способности на единиците, да се възползвате от особеностите на терена и от слабостите в разположението на противника. Ще трябва да водите битки на няколко фронта, и да се научите да реагирате мълниеносно на всяко вражеско действие, на всяка промяна в съотношението на силите на бойното поле.



Тук, за съжаление, е ред да спомена една слабост на третия Myth. В предишните игри имаше голям смисъл човек да пази войниците си и да ги прекарва живи през битките. Причината беше, че те трупаха опит, и повишаваха бойните си умения с всеки победен враг. Един ветеран там обикновено струваше колкото двама или трима новобранци. В последната част на ограта, обаче, значението на този елемент е доста занижено. Защо? Нали единиците пак трупат опит? Е, да, но много рядко се случва да можете да използвате някой от войниците си в повече от една мисия. Затова в повечето случаи не си струва да се опитвате да пазите бойците си - все едно е дали ще преживеят до утре, или не. Срамота, защото в предните части това беше критерият за майсторство - да успеете да минете играта, без да загубите нито един войник.

За мен една от най-големите изненади в тази обаче игра беше приликата с предшествениците й, понеже разработчикът няма нищо общо с Bungie - създателите на първите две части. По тази причина бях доста скептично настроен към бъдещото творение на MumboJumbo, и очакванията ми за него бяха ниски. Радвам се, че се оказах неправ. Духът, атмосферата, усещането, което човек получава, когато играе Myth 3, страшно много напомнят на предните части на серията.

Доста добър пример в това отношение дават единиците, които ще срещнете в играта. Въпреки, че действието се развива едно хилядолетие по-рано, в нея ще срещнете повечето от познатите си от другите два Myth-а. Ще можете отново да се възползвате от бойните умения на мечоносци, стрелци, берсерки, Heron Guard-ове, Warlock-ци (чете се "уорлоци"... ако някой се сети как по-удачно да се запише това на английски с българско окончание за множествено число, да ми се обади), любимите ми джуджета ... Освен тях, обаче, има добавени и нови лица - два нови вида брадати дребосъци, варвари - копиеносци, селяни, и, разбира се, героите.

Сред враговете също ще срещнете стари познайници. Няколко разновидности Ghol, Soulless, Thrall, взривяващите са Wight-ове, гигантските Trow, част от тях - тежко бронирани, и, разбира се, Myrkridia, които, точно както

по-рано, продължават да създават много ядове.

Силите на мрака разполагат и с попълнения. Тях засега ще запазя в тайна - като ги срещнете, ще ги разпознаете. Част от изненадите, които ви чакат в това отношение, обаче, вероятно ще ви се сторят неприятни...

Като стана дума за неприятни изненади, струва си да спомена нещо, което ми направи впечатление, докато играх - небалансираната трудност на мисиите. На места - кошмарна (втората мисия почти ме накара да захвърля играта), и веднага след това - доста лесна, да не кажа - елементарна. Сякаш върху част от мисиите авторите са работили повече, отколкото върху други.

Обаче промените, които изкуственият интелект е претърпял, са за добро. Единиците се държат посмислено в доста ситуации - добре си избират цели, внимават да не наранят своите (това е доста важно за джуджетата например, когато хвърлят в мелето експлозивните си шашки), отстъпват при нужда. Враговете също имат подобрен модел на поведение. Всички споменати по-горе промени важат и за тях, с някои добавки. Прави впечатление например как Wight-овете стоят надалече, докато някой от хората ви ги следи, затова пък ако обърнете гръб, започват да се присламчват към строя ви. И ако не внимавате... Бум! "Casualties"...

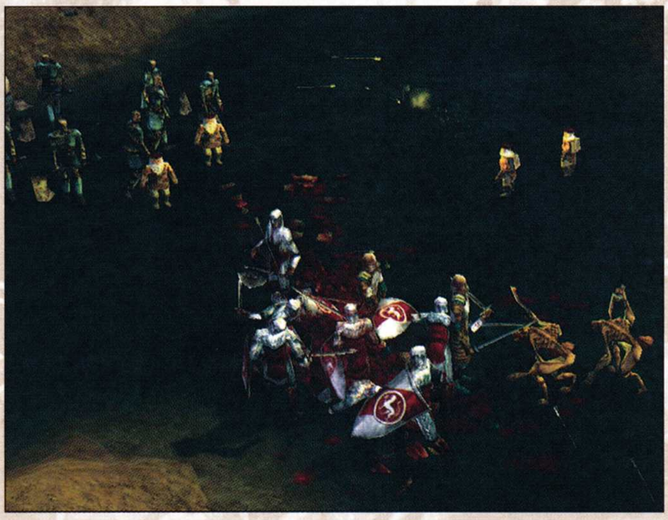
За съжаление, ИИ на никоя игра не е съвършен, и тази не прави изключение. Основната слабост тук е алгоритъмът за намиране на път. Никак не е рядка гледката на войник, който пристъпва от крак на крак в нерешителност, понеже не може да се сети от коя страна да заобиколи тълпата единици, която стои между него и мястото, където е решил да отиде. Понякога това може да се окаже досадно (най-вече - за вас), да не кажем - смъртоносно (за войника ви).

Най-очебийната промяна в играта, обаче, е начинът, по който тя изглежда. Вече всичко в Myth е станало триизмерно - не само теренът, ами и единиците. При това, подобреният енджин има с какво да впечатли. Не толкова в техническо отношение (не очаквайте да видите нещо уникално, за да не останете разочаровани), колкото с факта, че въпреки различната технология, е запазен общият изглед на нещата. Моделите на единиците са доста детайлни като за такъв вид игра, и са анимирани добре. Освен това, пригответе се да станете свидетели на някои доста мащабни битки.

Теренът може да се похвали с много детайлни текстури, а наличието на трева придава съвсем нов изглед на гънките на местността.

Звуците също заслужават похвала. Озвучаването на единиците е много характерно (обърнете внимание на шотландския акцент на берсерките например), а гласът на четеца между мисиите е отговорен за половината въздействие на играта. И освен това - музиката! Помните ли прекрасните мелодии от предните игри? Тук ще можете да чуете още от тях.

Какво остава да кажа в заключение? Въпреки, че има недостатъци, Myth 3 е чудесна игра. Направена в духа на знаменитите си предшественици, тя запазва от тях силните черти, и внася промени и нови елементи там, където е нужно. Дава нов, модерен облик на иначе неостаряващата си идея, и позволява на тези, които не са имали възможността да се насладят на предишните части, да се запознаят с новото прераждане на една прекрасна поредица. Без значение дали сте играли първите две части на Myth, ако не сте алергични към тактически игри, няма да искате да изпуснете третата.



ОЦЕНКА:	**85%**
Графика:	85%
Звук:	90%
Геймплей:	95%
Изкуствен Интелект:	80%
Мултиплейър:	80%
Прилича на:	

Myth 1, Myth 2

■ Производител: **Red Storm** ■ Разпространител: **UbiSoft** ■ Интернет: **www.ubisoft.com**
■ Системни изисквания: **Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, 16 MB 3D Video** ■ Жанр: **Стратегически Екшън**

Автор: Cabal & Balrog

Rainbow Six Black Thorne

Стратегически 3D Шутър? - стратегическа боза

Беше кучешки студ, вятърът пронизваше дрехите ми и едничката мисъл, която ме топлеше бе че и колегите са на същия хал. И защо по дяволите се бяхме събрали на това поле насред нищото? Докато се опитвах да установя връзка с премръзналите си крайници, Фриман излезе пред зъзнещите ни редици.

"Колеги"- бодро започна той - "Дори и вие разбирате, че днес няма да ходим на кръчма."

"Стига бе копеле, не може така. Защо ни излъга, ТИ беше обещал!!! "

Гневният ни ропот заля поляната. Без да обръща внимание на заканата в очите ни Свободния жизнерадостно продължи:

"Знам, знам, но има работа да се върши."

"Каква работа, на петдесет километра сме от всякаква цивилизация?"

"Вижте момчета няма да го увъртам повече. Става дума за ПУЕУ."

"Ъ?"

" Проверка на Уменията в Екстремни Условия. Това е тест, който се провежда веднъж на 100 години между колегиите на геймърските списания. Победителите печелят титлата "Най-корава редакция на века". Конкуренцията вече е преодоляла изпитанията, постигайки завидни резултати. Нашата задача е да ги бием и да се покрием със слава! Е, готови ли сте?"

"Ооо, забрави. Няма да стане. Прибираме се. Вече не си усещам пръстите на краката." - заоплаква се uRKO.

"Ник'в шанс " - единодушно заявиха останалите.

Несмутимия Фриман обгърна с поглед мрънкащото ни стадо и с царствен жест заяви:

"И, за да направя нещата още по интересни, ще ви кажа едно, на финала ви чака куфарче. Черно кожено куфарче, с януарските ви заплати."

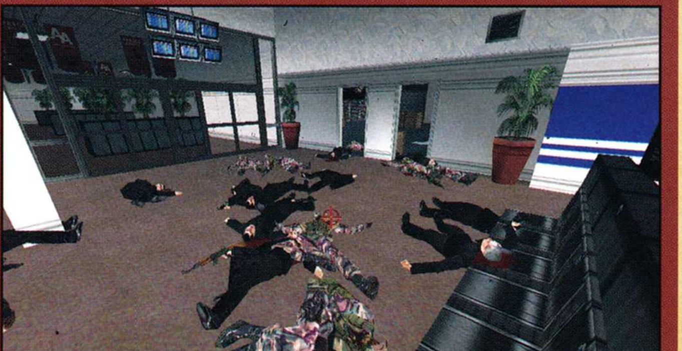
След тези думи настана тишина. Всички зяпнаха невярващо.

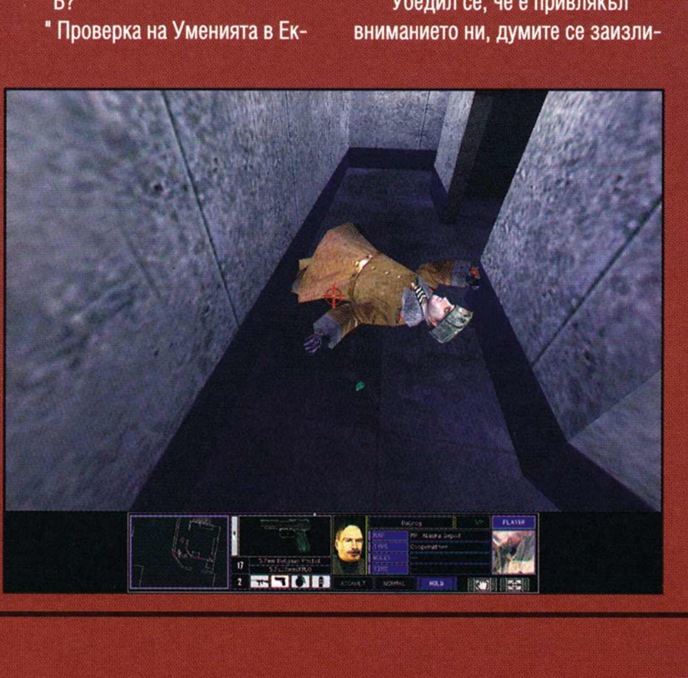
"Заплата, стига бе!"- недоверчиво промърмори някой.

Убедил се, че е привлякъл вниманието ни, думите се заизливаха от устата на Свободния. Правилата общо взето се ограничаваха с това да стигнем колкото се може повече живи до финала. Набута в ръцете ни по едно омазано листче с обджективи, скочи в единствения транспорт и отпраши. Последните му думи отекваха дълго в ушите ни

"И да си напишете статиите, охлюви, крайният срок е утре!!!"

Няколко минути по късно Whisper изпсува едно "Дай да ходим да си вземем парите."





В някаква порутена плевня се натъкнахме на чисто ново бронетранспортьорче със сменени номера и поизтрит надпис NATO. Скоростно се накачулихме в него и потеглихме. За кратко. След два завоя взети с мръсна газ и една маневра с ръчната или само 100 метра по-нататък ние славно катастрофирахме. Оглеждайки с усмивка щетите Alex доволно заяви, че шарнирният болт се е скъсал и че ще трябва да продължим пеша.

Моралът бързо падна. И докато се тътрехме към първата ни задача, поради липса на материали, извадих едно скъсано билетче и започнах да пиша за Black Thorn:

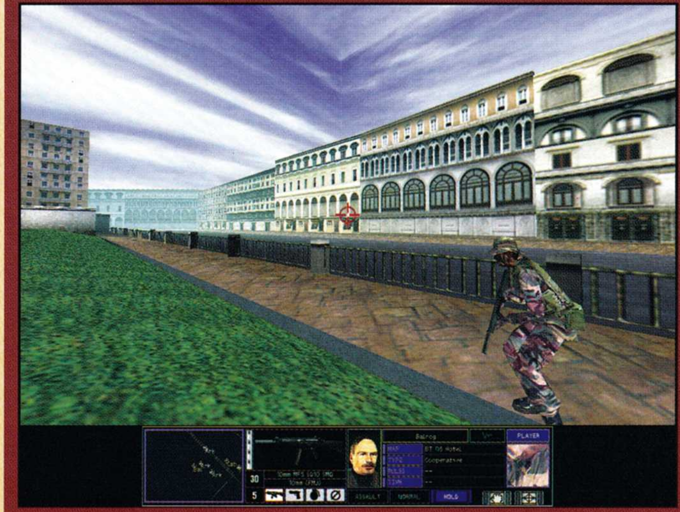
Въпросната игра представлява стратегически 3D шутър или поне на думи. Всъщност откъдето и да погледна продукта на Redstorm ми прилича на труп. Историята е следната: Появили са се някакви по-организирани терористи и отрядът Рейнбоу(явно става дума за Рамбоу) трябва да им нарита задниците. Всъщност в този род игри историята по дефиниция не е силен елемент, но това не е причина създателите й да си оставят задните части, докато са я писали. Та за какво иде реч - във всяка от 9-те мисии трябва да сформирате екип от максимум 8 човека (в бройката влизат и жените), с които трябва да изпълните поставените ви задачи. За целта разполагате с около 30 момци и не-момци. Всичките ви хора имат показатели: боравене със снайпер, взлом, промъкване, стрелба и още и още. В зависимост от тези показатели, подчинените ви са разделени в следните групи:

Снайперист, Щурмовак, Специалисти в боравенето с експлозиви, промъкване и пр. Това е прекрасно, стига да имаше някакво отражение върху играта. На практика статистиките не дават почти никакъв видим ефект върху геймплея. Оттам нататък те се превръщат в просто нищо незначещи символи.

- Аре бе Снейк това е просто някакво минно поле, а пък ти се промъкваш и обезвреждаш капани най-добре от всички ни. Направи го заради едната чест.

Няколко минути по късно мощна експлозия раздра заспалата равнина.

- Май ще се наложи да заобиколим - обобщи Балрог -…едва ли го е боляло - продума той, поглеждайки към струйката дим, която бележеше послеписа в земния път на змията - Пък и, колеги, така ще има повече пари за нас.

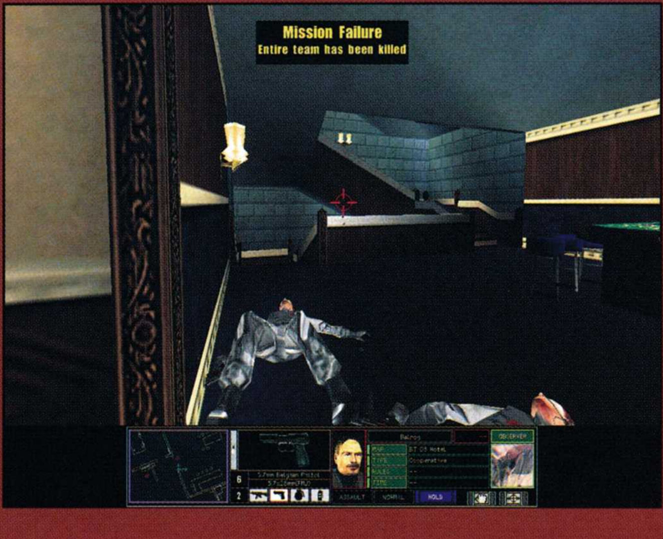


Всички бодро поехме нататък, подритвайки опушена каска, на която все още личеше надписа Snake. Ех, добре поне, че - както обикновено - вече си беше написал статиите.

И като съм почнал, да кажа и за оръжията. На пръв поглед имате доста богат арсенал: снайпери, карабини, пушки, пистолети, картечни пистолети, гранати. С една дума - каквото ви душа иска. Повечето пушкала имат няколко режима на стрелба от рода на автоматична, полуавтоматична и единична. Кеф, кеф ама не съвсем.

Първият проблем е разсейката. Тя е чудовищна. Реализъм ще кажете вие. Ама ще ми кацнете на реализма, като не можете и чаршаф от два метра да уцелите. После поведението на различните ютии е дразнещо еднакво. В повечето случаи единственото, което ги отличава, една от друга, е колко патрони имат в пълнителите си. От другата страна на барикадата стои враго, който е минал покрай разсейката без да й обърне особено внимание. В резултат в 99% от случаите той ще ви умерва без проблем. А аз май забравих да спомена - в BT всеки изстрел носи смърт, независимо от бронежилетката, която носите (а те са точно 3 вида). И сейв по време на мисията няма, така че болката е пълна. Дизайнерите правилно са преценили, че в този й вид играта им няма минаване (поне от хора с нормални нерви) и са добавили опцията автоматичен мерник (auto aim). Когато тя е включена единственото, което се иска от вас е да докарате мерника близо до някои враг, за да го прихванете.

Така. След като изберете отряд за дадена мисия идва ред да го екипирате. Хората ви имат няколко слота: за основно оръжие (пушка), за допълнително оръжие (пистолет) и два за разни джаджи. Те включват гранати, бомби (C4) комплекти за обезвреждане на бомби, за разбиване на врати, разни сензори и джамъри и тн. Няма да се спирам на тях по простата причина, че не се използват никъде.



Mission Failure
Entire team has been killed

Следващият етап в играта е изготвянето на тактически план на операцията.

- …абе я зарежете тоя тактически план. И без това имаме числено превъзходство три към едно, така че давай на юруш.

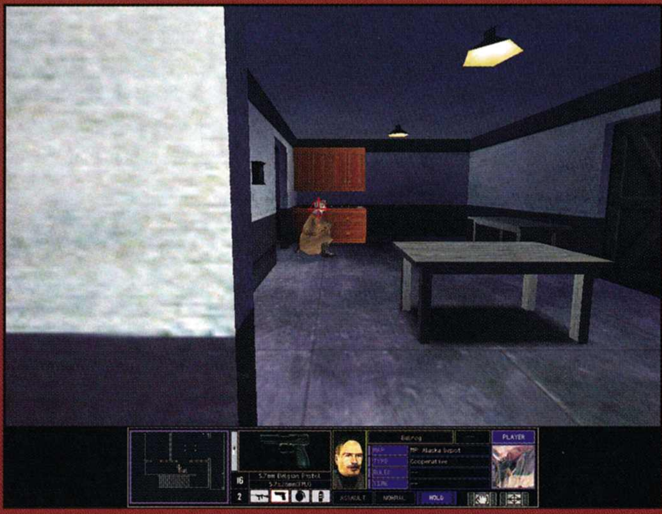
С бойни викове "Quake", "Quake" ние нахлухме в сградата…

Тук имате няколко възможности. Да си изготвите плана сам или да приемете този, който ви дават от щаба на отряда.Въпросния план представлява схема, по която се кординират действията на различните ви екипи (до четири на брой). Има доста тъкости при построяването на правилна тактическа схема. Можете да оказвате точно къде да се развърнат отрядите, периметри за охрана, стил на поведение (щурм, ескорт, проникване), скорост на придвижване (бързо, предпазливо, потайно). Можете да задавате доста пълни и точни последователности от действия на екипите си, като: разбий вратата, хвърли вътре еди каква си граната и остани на пазиш периметъра. Това крие в себе си голям потенциал, за един богат, итерактивен и инетересен геймплей. За съжаление обаче тези прекрасни възможности остават нереализирани. Заради лошия ИИ, глупавия физически модел, архаичния енджин и другите малки и скромни бъгченца.

SPEEDLAN
Нова услуга за Интернет и Гейм клубове
Какво предлагаме?
Модеми, поддържащи скорост 2,3MB
2.25Mbps до мултимедиен сървър с стотици гигабайти online - free.techno-link.com
2.25Mbps с Интернет и Гейм клуб "Матрицата" и всички други абонати на тази услуга
2.25Mbps до специализирани Game Server-и
64Kbps гарантирана линия към BG peering мрежата
33.6Kbps гарантирана линия към Интернет
ProLink
за повече информация:
02/963-0641
02/963-0651
http://SpeedLan.techno-link.com

Знам че това е същината на играта, обаче, като се сетя, как си скъсах нервите, докато се опитвах да съставя работещ план, ви препоръчвам да използвате готовите схеми. И тук, на пръв поглед, всичко изглежда ясно и просто, но впоследствие се оказва, че ще вие необходимо маса време да разберете кое как е.

След като свършите подготвителната работа идва ред и на самата игра. Първото, което се набива на очи е невероятно грозната графика. Енджинът, както се оказа, е на годините на баба ми. Вторият плесник дойде от управлението на персонажа ви. Въпреки, че повечето му статистики бяха максимални, включително и физическата му издръжливост, той се държеше като силно страдащ от ревматизъм старец, чиито мускулите отдавна са атрофирали.



Това, което ме порази обаче беше, че НЕ МОЖЕ ДА СКАЧА. За да компенсират това създателите са орязали тотално възможността играча да се пребие.

Както и да е, това са само бели кахъри, както ще видите по надолу. Докато се разхождате из нивата ще забележите невъзможността си да взаимодействате(или интерактиноста) с околната среда по никакъв начин. Двете действия, на които ще сте способни са отваряне на врати и разбиване на прозорци. Дори натискане на ръчки и бутони няма. Постничко, постничко. Но основния проблем на гадната графика е това, че не можете да забележите противниците си. Ако са на повече от 15-на метра става изключително трудно да различите кое е стена и кое не. А това обикновено води до смъртта ви. Защо? Защото битката в ВТ протича по следния начин. От момента на срещата ви с врага имате между 1 и 2 секунди да го опукате. Или, тъй като системата е базирана на принципа "Бърз или мъртъв", след изтичане на горепосоченото време обикновено ви застрелват като куче. Единственият ви шанс в тези изродени каубойски двубои е ауто-еймa.

По време на битките се забелязват наченки на зони на поражение. За сметка на това пък изкуственият интелект отсъства и по-добре да не навлизам в подробности за него, защото рискувам да ме натикат в някой изолатор, заради съмнение от зараза с бяс или най-малкото да назначат някоя медицинска сестра (зелени очи, черна/червена коса 90/60/90), която систематично да ми бърше пяната от устата…

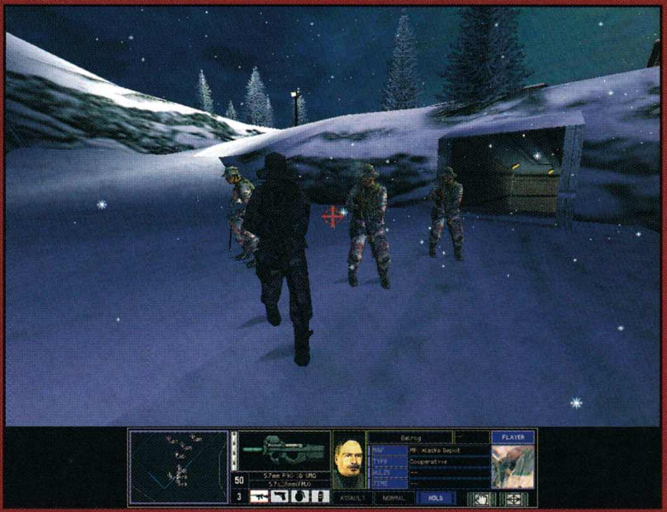
- Идиот! Трябваше да взривиш бункера СЛЕД КАТО колегите излязат от него. Ах, колко си глупав…

Играта, на всичко отгоре, е и бая стерилничка - няма кръв, няма мозък, абе нищо няма.

Озвучаването е толкова куцо, че по почина "за умрелите или хубаво или нищо", освен да отбележа липсата му през по-голямата част от времето, е по-добре е да не казвам нищо, и все пак за да не съм голословен представете си следната ситуация вие си стоите в малка стаичка и чакате, вратите са затворени и изведнъж "бум" и си мъртъв как е влезнал, защо не си го чул, казва ли ти някой. Мисиите са еднообразни и кажи-речи се изчерпват само с "Унищожи терористите, освободи заложниците". Да не говоря, че игрицата е мега-бъглива и постоянно ще ви изненадва с нещо гадничко - проблеми с клипинга, постоянно изхвърля в Windows и така нататък…

И знаете ли кое е най-идиотското нещо в играта? Ами има само един тип оръжие и той е ПИСТОЛЕТ. Няма друго като него. Аз с моята вярна ютия сгазих 3-та мисия, защото "9 милиметровия ме пази", той е моята светлинка. Това е оръжието, с което, освен че избивате вразите средно с 2 патрона на парче, можете да убиете шофьора на автобуса в така печално известната 3-та мисия. Какво толкова ще кажете вие - някакъв си шофьор. Да ама не, само с пистолета успях да преодолея делящото ни разстояние от километър и половина…

Последната схватка се оказа твърде голяма хапка дори за нас. В ръцете ми лежеше окървавеното тяло на Groover. От очите му струеше болка.



- Кхъ, кхъ. Май, ме удариха колега. Ах този жесток свят…

- Извинявай, че те прекъсвам колега, но мястото за статията свършва, а аз знам колко се ядосваш когато се олеем с писането. Затова ако обичаш, мини на кратката програма.

- Е, щом трябва. Кхъ..кхъ. Кажи на жената, че я обичам, а за ония 200 лева които ми дължиш…

Тук състрадателната ми душа не издържа на гледката при толкова страдание и аз милозливо пуснах два куршума на колегата.

Докато бършех сълзите от очите си с небрежно движение пребърках мъртвия герой или както галено го наричах в този момент, мършата. От джобовете му измъкнах артефактния диск на Civilization 3, заради който бях ял толкова бой предната вечер. Изтръгнах лаптопа от безжизнените му пръсти и поех към първата си заплата.

Усмивката озари лицето ми, следващите няколко крачки бяха най-щастливите в живота ми. След това от близкият ъгъл изкочи колегата Balrog и с триумфалната усмивка изпразни съдържанието на полововината пълнител на Калашника си в стомаха ми.

- Арррггхт. Кашлюк, кашлюк . Какво направи?! Не ме ли позна?!

- А познах те, познах те. Гадта се усмихна още по-широко и доизпрани пълнителя.

*#$%^&?#@)!?.

Болката избухна в съзнанието ми, смътно усетих как алчните му ръце ловко пробягаха по тялото ми, и отнеха плода на тежкия ми труд. Отнеха ми всичко - Цивилизацията, лаптопа, всичко! Ах, паричките ми! Усетих прощалния му шут и мрак завадя изтерзаното ми съзнание…

Естествено това не беше краят. Все пак като малък съм гледал Октопод и съм почитател на Корадо Катани…

■ **ОЦЕНКА:**	**65%**
■ Графика:	50%
■ Звук:	75%
■ Геймплей:	65%
■ Изкуствен Интелект:	50%
■ Мултиплейър:	80%
■ Прилича на:	

Raibow Six

Производител: Warthog **Разпространител:** Actualize **Интернет:** www.rallychampionshipxtreme.com
Системни изисквания: Pentium II 450, 64MB Ram, 16MB 3D Video **Жанр:** Рали Симулация

Автор: Un-DeaD

Rally Championship Xtreme

Бледо подобие на Colin McRae Rally...

Има едно нещо, с което със сигурност ще запомня Rally Champion-ship Xtreme.

Какво е то ли? Ами това, че е единствената игра, претендираща да е реалистична рали симулация, в която съм успявал да финиширам след като съм загубил една от предните си гуми (не успях да се разделя и с втората, а повярвайте ми - опитвах!) и то движейки се със скорости от порядъка на 80-90 км/ч. Толкова с обещанията на производителите за реализъм.

Толкова - бих казал - и с останалите им обещания по принцип.

Та за какво става дума все пак. В следващите редове ще направя малка ретроспекция на всичко обещано от Warthog и съпоставка с реално постигнато от тях.

За реализма при пораженията по колата, мисля, че първите ми изречения казват достатъчно. Все пак да добавя, че всички коли се трошат по абсолютно еднакъв начин, да не говорим, че нито веднъж не успях да счупя стъклата на колата си.

Физиката на автомобилите обаче не е лоша - управляват се добре и лесно - идеално за леймъри :-). По принцип е зверски трудно играчът да обърне някоя кола по покрив, но, от време на време, при някои по-лек сблъсък, тя решава да се прави на пумпал и преди да човек да се усети колата вече се върти неконтролируемо около оста си. Ходи се ориентирай после накъде да караш.

Според обещанията трябваше да можем да шофираме навсякъде накъдето решим - истината е, че отделите ли се на разстояние по-голямо от десетина метра от трасето, играта моментално ви връща на пътя. Ами да - правилно се досещате - едва ли можем да говорим за нещо повече от аркейдна игричка. Претенциите за реалистична симулация отново свършват на бунището. Та, така за свободата на движение и разни свежи идеи от рода на:

- "Яааа, к'во готино езерце! Дали да не се бухна вътре?"- Забравете.

Забравете и садистичните тремори да прегазите нещо живо. "Живите" неща в играта са две - публиката, за която само ще кажа, че ако в ЦУМ се случи да свършат манекените тя спокойно би могла да ги замести до един - приликата й с пластмасовите кукли е просто възхитителна, и от дъжд на вятър по някое стадо овце. Е, тук-там попрелита по някои и друг делтапланерист, ама до ни един от тях не успях да се докопам. Не успях да се докопам и до овцете - главно заради споменатия по-горе вреден навик на играта да ми прилага reposition, точно в мига преди да украся бронята си с чифт брутални овнешки рога. Или поне с малко карантийка - колкото за едно шкембе-чорба например.

Сега няколко думи и за визията...

Поне в това отношение пичовете от Warthog са се постарали. Найточната дума, за която се сещам по отношение на графиката е "хубавичка". Колите са моделирани доста добре, в началото на пистите (когато са още чистички) отразяват околността и е направо приятно да ги гледа човек. Гледката около пътя също не е лоша. Rally Championship Xtreme има може би най-красивото небе, което съм виждал в игра от този род. Разните там дървета и храсти също са 3D.

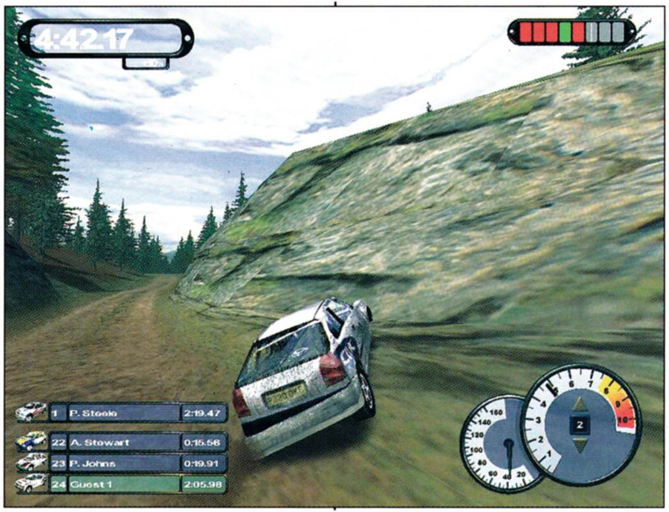
И са по здрави от бетонна стена! … Това е едно от нещата, които винаги адски са ме дразнили във всички рали симулатори. За жалост, поне в тази игра, традициите СА това, което бяха и на тях не им е изневерено дори и на йота.

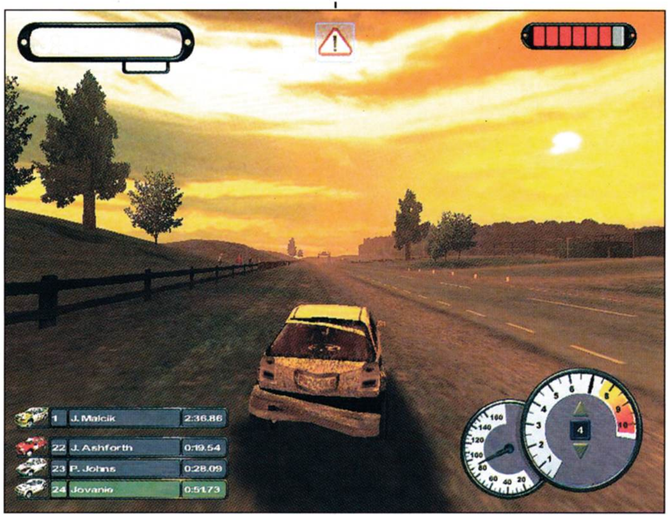
Звуците са около средното ниво. Нито мога да ги похваля, нито да се оплача от тях.

Музиката?… Хм, ами докато играех, честно казано не я забелязах много-много. По-късно се разрових из директориите на играта, намерих я и отделих малко време да я преслушам. Думата тук е "еднообразие".

Мултиплейърът така и не го пробвах - не можах да убедя някого от така наречените ми приятели да се жертва за идеята - явно, че идеята все пак не е била достатъчно добра. Или по-точно е била достатъчно лоша, за да жертват приятелството ни. Както и да е - важното е, че има опция за игра в LAN и по интернет. Освен мултиплейър, наличните режими на игра са четири: Championship, Quick play, Arcade и Challenge. Championship и Quick play са ясни, в Arcade всичко опира до чекпойнтовете и времето, с което разполагате за да ги достигнете, а в Challenge - разполагате с малка сума пари, с която да си купите кола и да започнете състезанието. При победи получавате награди, които можете да ползвате за ремонти и ъпгрейди или да пестите и да вложите в по-мощна кола. Като казах ремонти - в Rally Championship Xtreme имате много параметри по колата, които можете да променяте и настройвате, както и богат избор на части за ремонтиране... или поне аз имах такива. Друг е въпросът дали си заслужава да отделяте време за това...защото колкото и да е разбита колата ви, don't worry - пак ще финиширате. Е, може би малко по-бавно, но все пак ще успеете. В заключение ще Ви кажа следното: като цяло играта не е толкова лоша, колкото може би сте си помислили, дори е доста приятна. Това, което ме подразни и за това съм малко негативно настроен е разминаването между думи и дела. Спокойно можете да отделите на Rally Championship Xtreme няколко часа...

Повече - зависи само от вас...





0:28.63
0:05.56
P320 OKE
DUNLOP

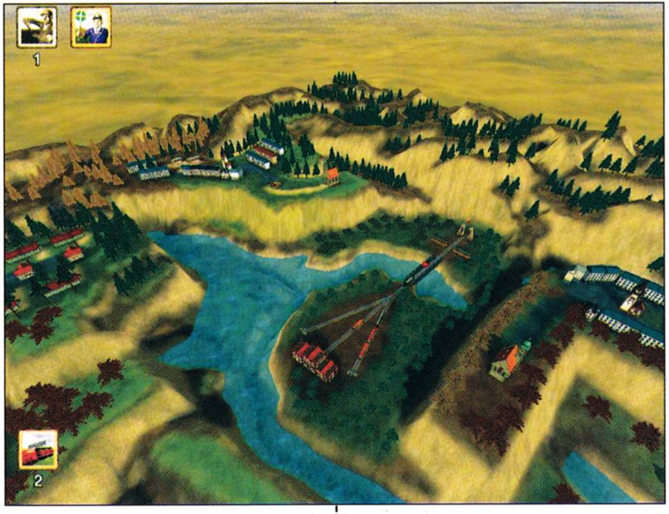
ОЦЕНКА: 65%
Прилича на:
Colin McRae Rally

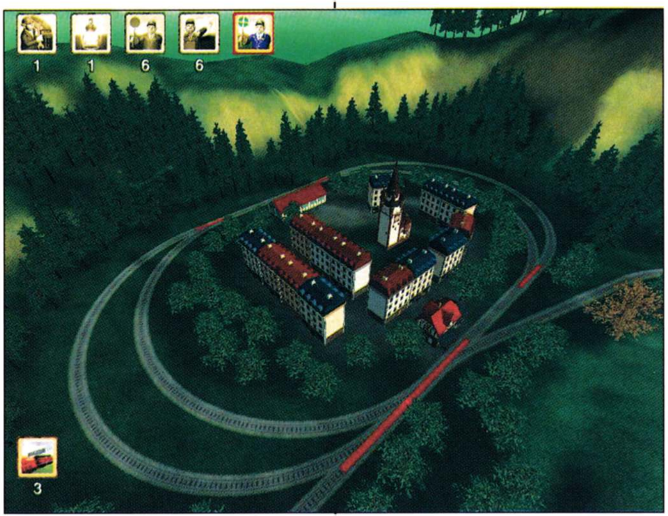
- Производител: **Plastic Reality**
- Разпространител: **Take 2**
- Интернет: **www.take2interactive.com**
- Системни изисквания: **Pentium II 300, 64MB Ram, 16MB 3D Video**
- Жанр: **Логическа**

Автор: Goodman

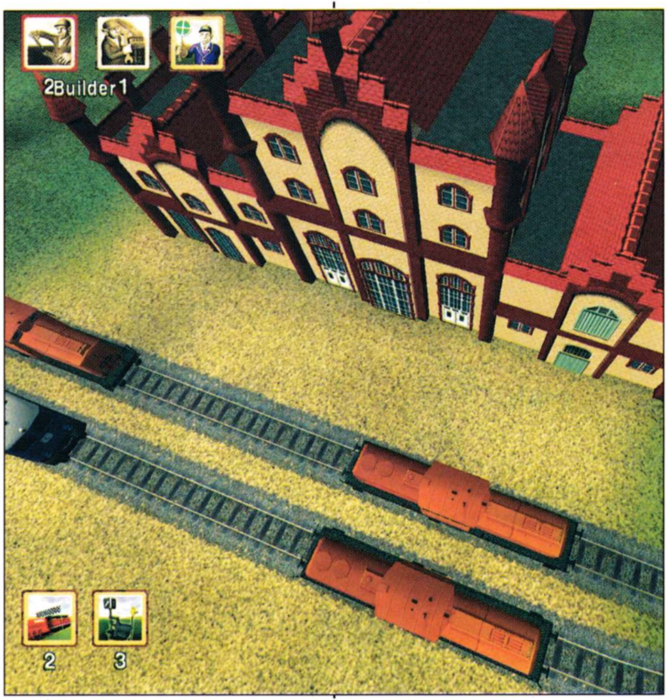
Loco Commotion

Влакчета





Нeee, не подминавайте на следващата страница! Тая игра не е супер-тъпа, в нея няма никакви влакове, а аз не съм машинист. Ъъъ... screenshot-овете ли? Ми нали знаете, че при нас редовно стават гафове с дизайна. Сигурно са дошли от някоя друга игра, само така ще да е! Не ми вервате нещо, усещам аз. Научихте се, че обичам да послъгвам, за да се правя на интересен. Заради вас го правя бе, ей! Знам, че ако искахте да четете осведомителния бюлетин нямаше да си купувате нашето списание. Тъй че дайте да си полафим малко, да ви кажа няколко вица за машинисти и контрольори и да си ходим - и без друго играта не изглежда да е нещо особено. Та значи, минават двама контрольори на проверка. Всички във вагона спят, само една блондинка се прай на засапала (щото няма билет). Тук прекъсваме за реклама, понеже шефът се е пробудил от летаргията, съпровождаща цъкането на безмислената игра, дето го мори от няколко дена, и е надвесил над мен ония ми ти натежали от кръв очи, дето вещаят безметежност и вечно щастие. Та значи за какво си говорехме допреди малко с вас? За Loco-Commotion, естествено! Не се правете на ударени, сякаш за пръв път го чувате това заглавие! Ъъ, шефе, не ги слушай, к'ви ги дрънкат, пере ги сачмата нещо. И докъде бяхме стигнали? Аха, значи точно ви разправях, че Loco-Commotion би получила доста висока оценка, найвече заради оригиналните си идеи, ако не беше клонинг на Lemmings - една доста популярна в миналото платформена игра, която през годините бе увековечена поне с дузина продължения. Ще приема на юнашко доверие, че между вас няма такива, които по онова време са ходили прави под масата, и всички разбират за какво става дума. В Loco-Commotion безмозъчните "леминги" са заменени с влакове, но като цяло концепцията е изкопирана едно към едно. Трябва да прекарате определен брой влакови композиции от т.А до т.В. Помежду тези места има релси, но те обикновено са затрупани или прекъснати от някакво препятствие - планина или река. Тук на помощ идват сервизните локомотиви, на които може да назначавате различни функции - бомбаджии, стопаджии, строители, монтьори, активатори на телепортали - и които, под вещото ви ръководство, ще въведат железопътните линии между двете крайни точки отново в изправност. В Lemmings всичко протичаше в реално време и с пускането на нивото човечетата тръгваха от т.А, опитваха се да достигнат т.В по найпрекия възможен път и, естествено, се пречукваха ако не сте достатъчно бързи в отстраняването на препятствията по пътя им. Тук влаковете са застанали в поза "мирно" в очакване на вашите команди, което прави Loco-Commotion далеч по-лесна и я кара да прилича повече на The Incredible Machine. Графиката си я бива и, ведно с оригиналния дизайн на нивата и добре балансираната трудност на загадките, успява да създаде атмосфера, която увлича играещия и изкарва на екрана му финалните надписи преди да се е усетил. Като цяло Loco-Commotion предлага няколко разтоваро-натоварващи часа на интензиво-екстензивно нагъване и разгъване на мозъчните влакна, закърнели от цъкането на игри като Stronghold и Civilization III.



Дойде време и за минутката на спонсорите. Разпостранителите, Take 2 Interactive, се преструват на умрели като ги питаш нещо за играта. Когато поисках да взема интервю от разработчиците, Plastic Reality Technologies - някакви чехи, дето тръбят наляво и надясно, че разработват 3D-енджина убиец на Unreal 2 - и те се покриха вдън земя. Не че съм нацист, фашист, талибанец и прочие, ама на т'ва му викам страхливи псета. Или както е модерно напоследък да се казва в хармония с митологията на Goodman (според която всички сме произлезли от Свинята-Майка) - умрете прасета!

P.S. Тъй като предоставеното ми място се изчерпа, четете края на вица в следващия брой.

ОЦЕНКА: 60%

Прилича на:
Lemmings, Incredible Machine

■ Производител: **Revistronic** ■ Разпространител: **Life Line** ■ Интернет: **www.tooncar.com**
■ Системни изисквания: **Pentium II 400, 32MB Ram, 8MB 3D Video** ■ Жанр: **Рейсър**

Автор: mEd lEb

Toon Car

Дебилен, но същовременно адски зарибяващ рейсър

От трън, та на глог - казват старите хора. В моя случай - "от тайкун, та на рейсър". Не ми бил рейсър, кат рейсър - най ми бил Пенке ле - Toon Car.

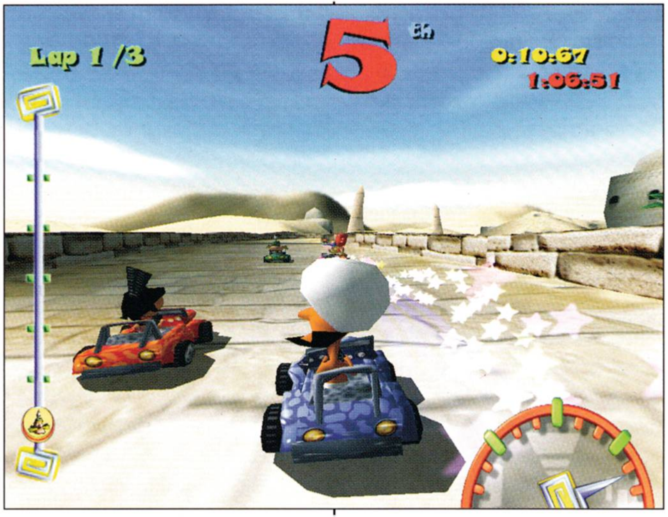
Едно време баба ми викаше: - Дай Жорко, да те запишем в хор "Бодра смяна", да получиш малко музикална култура, бабе! Ама аз не, та не! На ти сега - тайкуни и дебилни рейсъри. Ама к`во да правя, освен да пиша? Все пак Свободния пуска по некой лев накрая на месеца, трябва да се заработва.

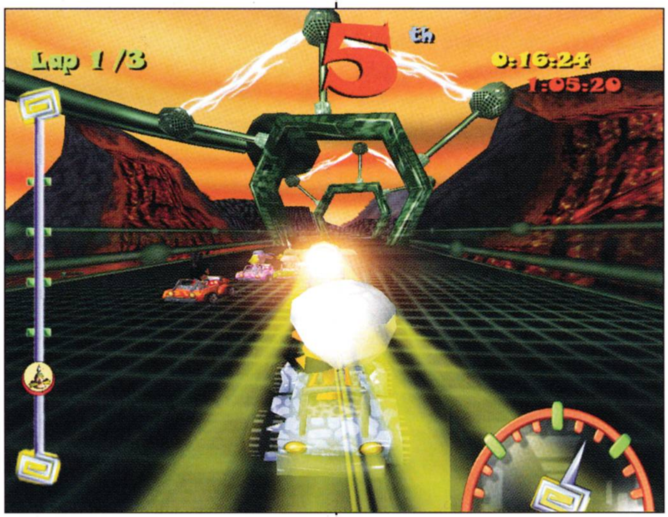
Баба, освен че ми канеркаше нонстоп на главата, ме водеше и на блъскащи се колички. Ех, какъв кеф падаше кат ударях Боянчо от 2 "а" група. Майкооо, по два реда зъби му окапваха, а аз два дена после не можех да спя от прекрасното усещане!

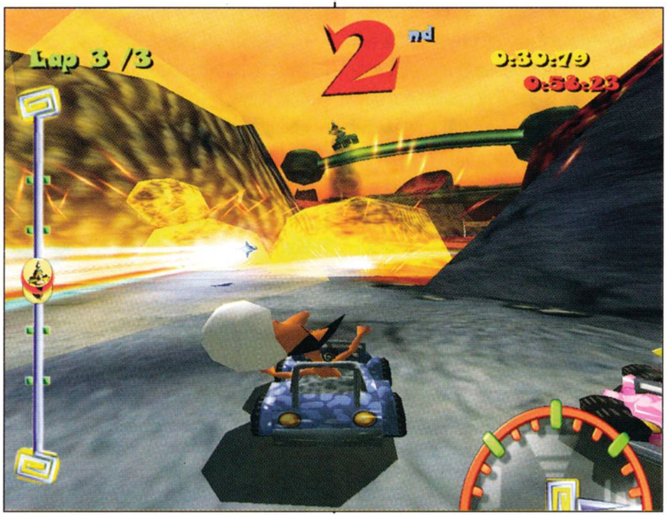
Та, първото нещо, което ми хареса в Toon Car беше именно това - множинството Боянчовци, които можех да блъскам, да ги обстрелвам с ракети, да им залагам мини и най-вече дебилния смях, който издава моя арабин, когато задмине някой от своите опоненти.

Като казах арабин имах предвид любимия ми персонаж от предоставените за избор модели (вие какво си помислихте, бе?), които може и да са малко ръбати и грозни, но пък за сметка на това са доста - от ескимоси и негри до испанци и талибани. След като си изберете вашето виртуално его, започва изборът и на кола - около 10 колички в същия дебилен анимационен стил, чиито цвят може да бъде сменян (голяма работа!).

От графиката има какво да се желае, но въпреки това тя стои някак много на мястото си - изглежда веселяшко, някак си хубава - по детски. Несъразмерните сгради, растителност и всякакви други предмети създават някаква неповторима атмосфера. Все едно си в анимационно филмче. С част от предметите, които споменах по-горе, в това число камъни, растителност и някои части от терена можете да взаимодействате - например можете да бутате камъни, да взривявате кактуси и да гърмите скали. Разбира се за съответната дейност (гърменето) са ви необходими оръжията: самонасочваща се ракета специално за водещия в надпреварата, ракета, динамит, буреносен облак и мина. Има и още три пауър ъп-а, които са съответно поправка на колата, щит против ракети и турбо за ускорение, по познато като нитро. Както виждаде почти нищо ново. Хората играли игри като Re-volt и Death Carz даже ще се подразнят от това сходство.







За сметка на до болка познатите ни оръжия обаче, single player-ът на тази игра е доста забавен. Той се дели на няколко части: Practice - тренировчици, Single Race - единично състезание, Championship - Шам… (Абе вие английски не знаете ли?) и за десерт License - доста нестандартен шофьорски изпит, но за това по-долу.

Тъй като, поне според мен, се досещате за какво иде реч при Practice и Single Race ще премина направо към Шампионата. Значи той се дели на 3 (словом: три) части - състезание по точки, за време и състезание с елиминация (на всяка обиколка най-флегматичният отпада). За да можете обаче да участвате в Шапионат, първо трябва да изкарате шофьорска книжка категория "A" (за шампионатите по-късно, книжка "B" и "C". Не си мислете, че тези изпити имат нещо общо с Factory Driver мод-а на NFS. Докато там не трябваше дори да докосвате, които и да е конус, то тук целта е много по-различна - задължително да ги удряте. Накратко, трябва да съборите определен брой конуси за определено време и същевременно да направите 3 обиколки на пистата. Конусите на свой ред се делят на два вида - червени и сини. Докато червените са статични и са сравнително лесни за бутане, то сините са съвсем друга бира - търчат наляво-надясно и дори ви се смеят, когато не ги улучите.

MultiPlayer-ът е доста готин, това мога да го заявя, след като в редакцията здраво побичихме. Дели се на два вида - обикновенни състезания и арени. Обикновенните състезания са си най-обикновенни състезания :). Арените са площади с наредени на тях сини и червени конуси. Както при License и тук трябва тези конусчета да бъдат блъскани, разликата обаче е, че сините (движещи се) дават по три точки, а червените (недвижещи се) по една. Победител, естествено, е играчът с най-много точки (Freeman-е, това не се отнася за тебе, не се възгордявай, просто давам пример). Освен че можете да играете мрежа с още седем приятели, играта поддържа и split screen далаверка, чрез която можете на един компютър да играете четири човека.

Как става това не знам, пък и не смея да попитам...

■ ОЦЕНКА: 65%
■ Прилича на:
South Park Rally, Re-volt

Производител: IG **Разпространител:** Take 2 **Интернет:** www.carreraclub.com
Системни изисквания: Pentium 366, 64MB Ram, 16MB 3D Video **Жанр:** Екзотичен Рейсър

Автор: uRKO

Carrera Grand Prix

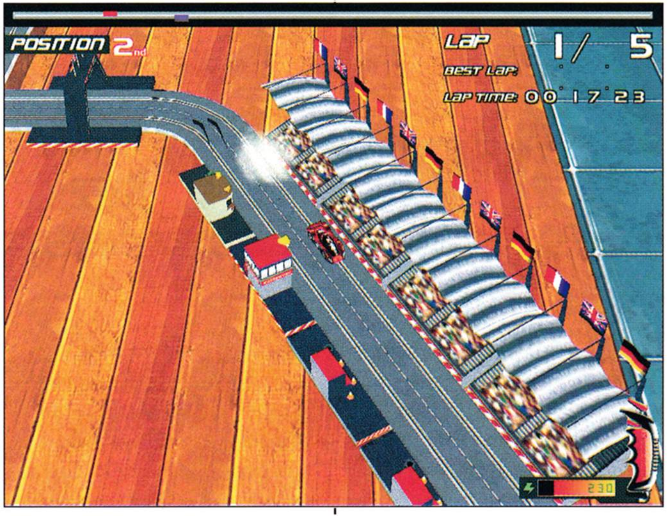
Безумие.

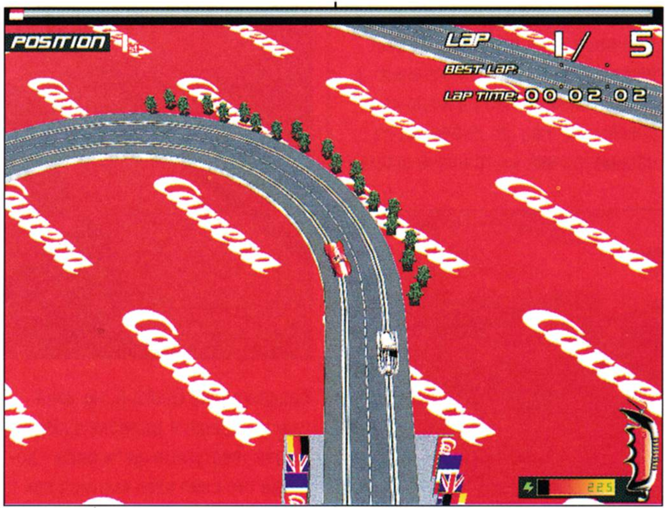
Кога ли ще се пръкне игра в която да ни дадат възможност да бъдем директори на водопад? С носталгия си спомням времето когато електрическите влакчета и аутобаните бяха част от моите забавления. Аз имах влакче, а съседското момче аутобан. Карахме го на разменено гостуване. Незабравими времена.

Защо ли някой е решил, че след като никой досега не е правил компютърен вариант на любимите на мнозина колички, движещи се по единичен вдлъбнат улей вследствие електромагнитни взаимодействия, той ще е първият, който ще хване бога за рога.

Просто има игри, като аутобана със състезателни колички, билярда, моникса, стреличките и т.н., които не могат да бъдат виртуално имитирани. Трябва ръка да пипне, но не посредством 100 и еди колко си клавишен уред.

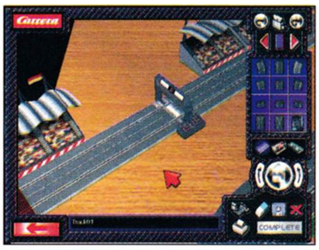
И така, да караме накратко. Както се разбира от горните редове Carrera Grand Prix е една малоумна игра с горе-долу прилична графика и звук, отвратително грозни менюта и геймплей, с който бързо се свиква, но и бързо се отвиква тъй като надали има и 100 души на нашата планета които ще я издържат дотолкова, че да не изтрият играта, около час след като са я инсталирали. Час е много, но все пак някой може да бъде сполетян от стомашно-чревни проблеми, което ще забави прочистването на диска.





Играта се състои в натискане на газ, като тя трябва да се отпуска на завоите защото се изхвърча, може да се преминава на една от двете релси, нещо което не може да се направи при реалния аутобан. Има разни екстри, които забързват или забавят, както и такива, които те правят стабилен или не на завоите.

Има и избор на колички, както и възможност за направата на собствени аутобани. Супер яко.



В заключение ще кажа, че Carrera Grand Prix не просто достига, тя категорично издухва всички настоящи върхове по тъпота, такива каквито са, примерно, The Mummy и Deer Hunter. Тази игра просто е създадена за Snake, защото сега вече си мисля, че колегата никога няма да си подобри рекорда за най-ниска оценка, с който така се гордееше до днес.

ОЦЕНКА: 03%
Прилича на:
Na nishto ne prilicha!

INTERNET
от ЦИФРОВИ СИСТЕМИ
www.digsys.bg
отрежи и извади

Цифрови Системи

6 часа - 3 лв.
12 часа - 5 лв.
25 часа - 10 лв.

Вече и в градовете
Асеновград, Благоевград, Перник!

Асеновград 4230
ул. "Цар Освободител" 146
тел.: 0331/ 27191

Благоевград 2700
бул "Св. Св. Кирил и Методий" 20, ет.1
тел.: 073/ 82370

Перник 2300
ул. "Младен Стоянов" 23
тел.: 076/ 73350

Варна 9000, ул. "Неофит Бозвели" 6, тел.: 052/ 259135, 603231; факс: 052/ 234540 София 1000, ул. "Триадица" 4, ет. 2, тел.: 02/ 9811301, 9804457; факс: 02/ 9806889

■ Производител: **Iron Interactive** ■ Разпространител: **Valusoft** ■ Интернет: **www.valuesoft.com**
■ Системни изисквания: **Pentium II 450, 64MB Ram, 16MB 3D Video** ■ Жанр: **Рейсър**

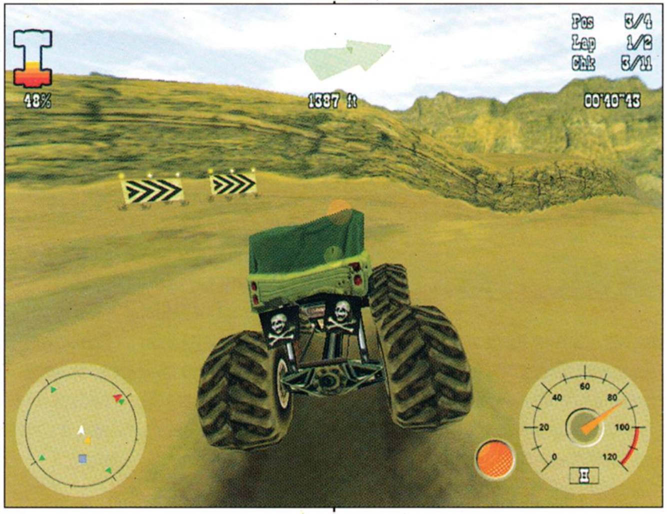
Автор: Guerrero&Master

Monster Truck Rumble

Игра, която не заслужава 05%, но ги получи

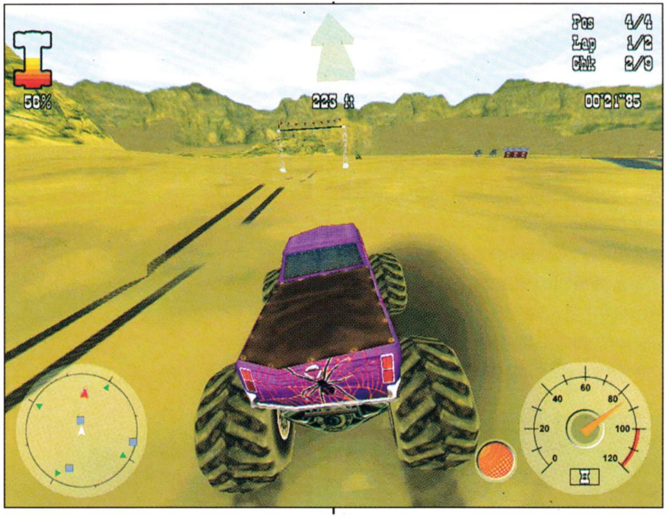
Преди да започна с разглеждането (изиграването) на тази игра, в мен се прокраднаха чувства и съмнения, че тя няма да се окаже пълен провал и въздух под налягане, но - уви - останах само с надеждите. За пореден път производителите ме накараха да цъкам с език в знак на очаяние, за пореден път всичко беше химера.

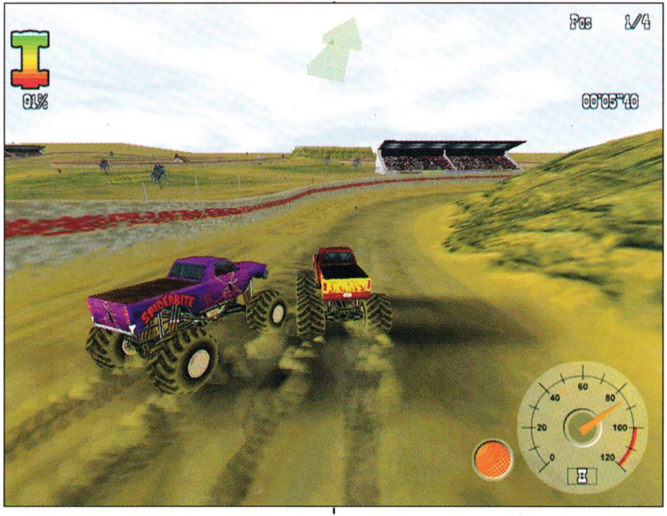
Няма да увъртам повече, а признавам, че Monster Truck Rumble е уникално (единственото истински уникално нещо в нея би било липсата на каквото и да е положително качество, но вече какво ли не се е изправяло пред горките нас геймъри...) тъпо, грозно и бъгаво творение на изпаднали в творческа криза алкохолици. Играта не притежава и миниатюрна частица магнетизъм, а напротив - оставя трайни душевни наранявания. Единствено най-близката аптека ще забогатее, ако изиграете играта, пък и то, откакто въведоха акцизи на лекарствата - жална ви майка...



Геймплеят (ако може така да се нарече обикалянето на една мизерна писта) не оставя привкус. Никакъв. Няма жестока надпревара, противниците ви са не по-упорити от муха без глава. Главната ви цел е да обикаляте, докато се смахнете (някои по-държеливи няма да имат тази възможност, защото създателите милосърдно са родили кратка игра, е - може би с идеята, че всичко хубаво е кратко, но пък може и да са решили да създадат изключението, което да потвърди правилото. Лошото е, че в последно време няма друго, освен изключения...), през несиметрично разположени checkpoint- ове (то добре, че са несиметрични, щото иначе щеше да стане като онова китайско мъчение с капките вода и тогава не аптеката, ами само парцел с табела "Душевно болни хора" щеше да ви помогне). Всичкото обикаляне става в подобие на арена, защото трудно би могъл да се нарече с по-нежни епитети участък, преграден отвсякъде със скали. Самите арени са скучни, грозни и голи като пустинята Намиб. Изобщо левъл-дизайнът е под всякаква критика. Имате на разположение 6 трасета (които, както казахме, са си едно, с малки разлики в местозасаждението на дърветата), като две са locked, а по останалите ще можете да припкате като кон с капаци. Тук въпросът с какво ще тъгадъкате, е неуместен поради липсата на каквато и да било разлика в показателите на трошките.

Грозотата на графиката граничи със съвършенството (кой е ездитното и кой - ездачът, така и не може да се разбере... Графиката вероятно би могла да се нарече нещо невиждано досега, защото е просто невъзможно да сте били родени, когато е била нещо феноменално). Преобладава един единствен цвят и той е кафяво. Доскоро си мислех, че призът "най- кафява игра" принадлежи безспорно на Quake II, но явно съм изпаднал в дълбока заблуда. Иначе текстурите си ги бива - дори да сте сляп като къртица пак ще привлекат погледа ви, защото няма да ви трябват очила десети диоптер, за да различите "тънката" граница между две такива. Големината на пикселите ми докара спешен преглед при високо надежден специалист в областта на оптиката (вече започвам да си мисля, че тази игра е някаква извратена част от здравната реформа). Слава богу, този път се рзминах без хирургическа намеса, но ми гарантираха, че ако продължавам така, ще трябва да се специализирам в словестното творчество. Също играта вървеше някак забавено на моя компютър, но се съмнявам вината да е в него.





Звукът е друга тема. Неповторима комбинация от звуци на ръждясали панти и пасатор. Ако не сте чували подобна компилация, набавете си Monster Truck Rumble и я пуснете на съседа-чалгар, гарантирам ви, че ще ритне камбаната.

Заглавието, освен на приза "най-кафява игра", е носител и на много бъгове, като ми се случваше доста често да ме изхвърля в Windows-а. Единствената ми утеха по време на игра беше нейната краткост и болкоуспокояващите, които ми предписа доктора.

■ **ОЦЕНКА:** 05%
■ Прилича на:
Monster Truck Madness

■ Производител: **Vicarious Visions** ■ Разпространител: **Wanadoo** ■ Интернет: **www.wanadoo.com**
■ Системни изисквания: **Pentium II 500, 128MB Ram, 16MB 3D Video** ■ Жанр: **Рейсър**

Автор: Guerrero&Master

SnowCross

Зимния вариант на Moto Racer

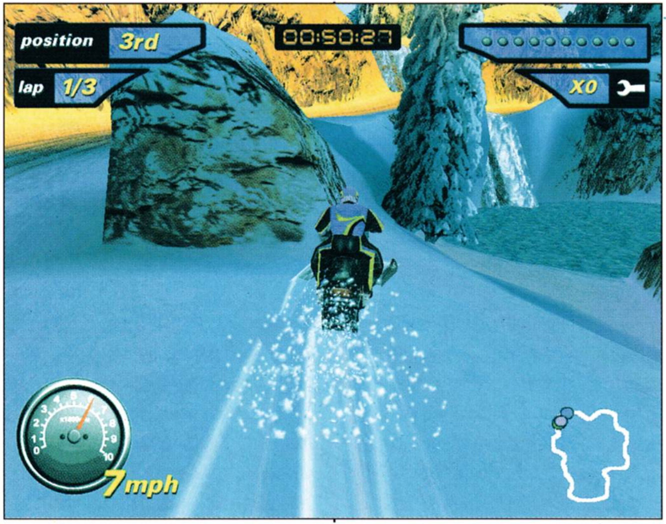
Wheels of fire burn the night
Ride across the sky
Wheels of fire burning bright
We live to ride.
MANOWAR

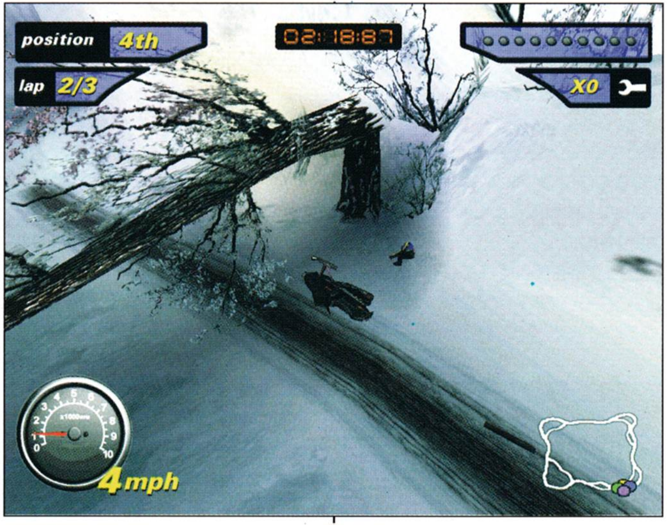
С ръка на сърцето мога да ви призная, че по неуместно статия не съм почвал. В SnowCross не става дума нито за двуколесни метални зверове бълващи дим и прах в пустинята, нито за последните модели спортни коли. Но адреналинът, братлета, който ще ви изпълни докато карате моторната си шейна(!) по снежния склон е достатъчен, за да преобърне представата ви за този зимен спорт. За да бъдем наясно отсега нататък, ще ви кажа, че не си падам по спортните симулации, то FIFA ли ще е, NFS ли за мен няма значение, всички заедно попадат в черния критикьорски списък. Според мен това е жанр, който е специализиран главно в копирането на идеи, а не в създаването на такива.

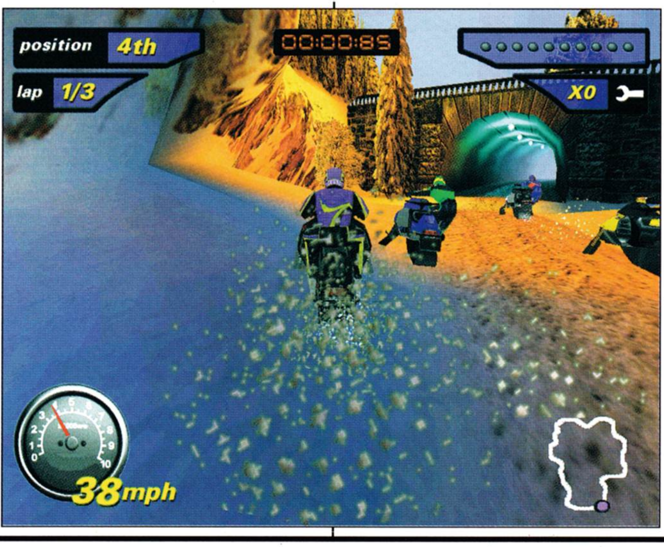
SnowCross, за щастие, като че ли е подминала повечето си жанрови събратя. На първо място играта няма нищо общо със симулация (одобрителен рев от страна на новаците в жанра), но също така не е никак лесна (нервно мълчание). Второ, и най-важното, още с пускането си кефа ви е гарантиран. Графиката е на много добро ниво, бих казал отлично, като изключим един-два бъга и ширещата се статичност (тези неща лесно се преглъщат особено с малко алкохол).

Правилата, както в повечето игри от този род, са повече от ясни: трябва да закарате вас и любимата си шейничка до финала по възможно най-бързия начин. Постигането става, чрез умело шофиране (не ви го препоръчвам) или използването на хитрата възможност да блъскате пързалящите се край вас вражи шейни. Тази екстричка ме накара да се разкъсам от яд в режим Tournament, там опонентите са бързи, безкруполни и зли, имащи за цел да ви окачат някъде по боровете (и в повечето случаи успяват завидно лесно).

Нестандартни решения в рейсър не могат да съществуват, затова създателите от Vicarious Visions не са се погрижили тримата ви противници да могат да ги вземат. Те си карат по идеалната права, а ако се приближите до някой от тях, следва едно такова подло побутване, че не ви остава нищо друго, освен да изберете Restart Race от менюто. Опала, тук ви излъгах - опцията Restart Race не предвидена. Не ме питайте защо, ами пратете един злобен mail на производителите. Ако играете на Tournament имате на разположение три писти, на които да понатрупате опит и точки за ъпгрейд на возилото си. Тук искам да спомена, че освен по цвят шейните (sleds) се различават по максимална скорост, ускорение, handling и стабилност на пътя, общо четири характеристики, които може да подобрите със споменатите вече "ъпгрейдни" точки (и аз не знам как да ги нарека, отбелязани са в играта с гаечен ключ). След като спечелите sport class ще се отключат нови писти и т.н. до самия край.







Level дизайнът е похвален, а броят на алтернативните пътища, по които можете да минете значително превишава този на конкурентните racer заглавия. Но това не е всичко! Вашият "шейноездач" е способен да прави различни номера във въздуха (става с Ctrl и Shift) подобно на тези в Tony Hawk's Pro Skater, наградата е повече точки на финала.

Не знам какво толкова ми хареса в SnowCross, може би чувството за скорост и съпричастност когато шейната ви прелети през ръба на някоя пропаст. Понякога не мога да дам рационално обяснение за жаждата на човек да намери бисер в калта или цвете в гората от посредствени заглавия. Затова призовавам всички, които (подобно на мен) не са се докосвали често до магията на racer-те, да го направят тук и сега. Просто минете и откъснете това цвете…..колкото и да ви струва.

Приятно пързаляне.

■ **ОЦЕНКА:** 70%
■ Прилича на:
Moto Racer

Производител: Dragonstone **Разпространител:** BlueByte **Интернет:** www.dragonstone.com
Системни изисквания: Pentium 100, 32MB Ram, 4MB Video **Жанр:** Нема таквоз жувонту

Автор: Whisper

Dragon's Lair

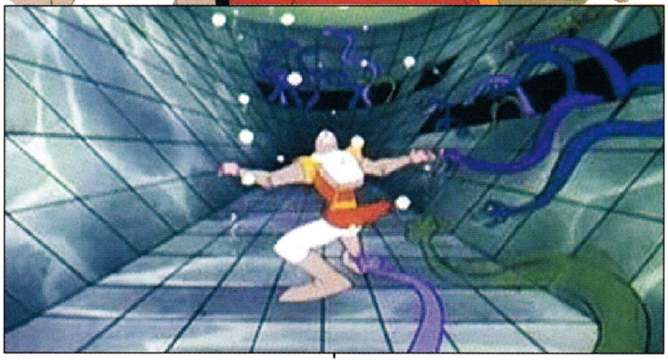
Бледо подобие на игра

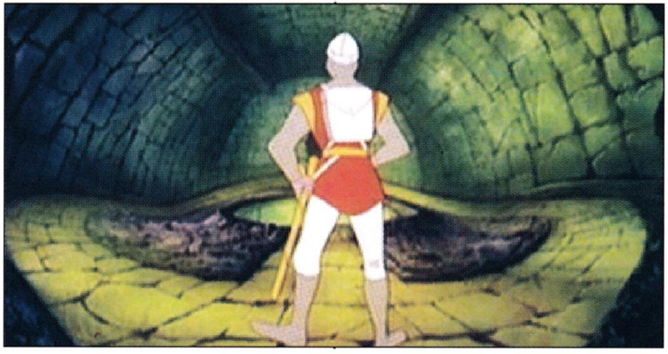
Не съм много сигурен къде точно трябва да попадне тази игра - дали в "От крак на крак" или в рубриката "Ретро", или пък на корицата на списание Master Games (абе какво стана с тия пичове бе?). Тъй като последната липсва, предпоследната още не сме я въвели, защото всички други вече я имат, то ще я сложим с пред-пред-последната. Притесненията ми произтичат от това, че тази игра е на 18 години, ни повече, ни по-малко. Но версията, за която ще пишем тук, е 3.0 (какво-то и да значи това) и е издание от 2001 година, и тъй като досега не сме имали възможност да рецензираме това заглавие, то решихме да поправим тази историческа несправедливост, макар и със значително закъснение.

Когато преди няколко хиляди години Dragon's Lair е била пусната на игралния пазар, тя е била безпрецедентен хит. По онова време играта излиза за монетните автомати и става моментален аркейдбъстър (пак съм чел някакви странни книги). Невероятна графика, интересен аркаден стил, запомнящи се увлекателни персонажи - какво повече е било необходимо тогава? Нека тези от вас, които имат поне 18 години зад гърба си, си спомнят колко игри с графика като тази са виждали за монетните автомати.

Няколко хиляди години по-късно, това заглавие изглежда също толкова добре, но в прозорец 320x200, интересния аркаден стил е мутирал в ужасяващо фрустриращ аркаден стил, а запомнящите се персонажи са просто персонажи, които умират или изчезват от екрана толкова бързо, че няма никакъв начин да запомним от или за тях каквото и да било.

В общи линии играта е това, което много хора навремето лансираха като интерактивен филм - тя сама по себе си е анимационен филм, като във всяка сцена играчът трябва да направи правилното движение или комбинация от движения, за да продължи напред. Всичко това е много хубаво и съм сигурен, че DVD версията на играта, пусната през 1999 година за скромната сума от 50$, е била посрещната радушно от застаряващите вече почитатели на Безстрашния Дърк и Прекрасната Принцеса Дафне. Между другото тази версия е можело да се играе с дистанционното на DVD-плеъра - правете сметка за колко сложен геймплей говорим. Но на моята относително слаба машина (Cel 700Mhz) играта върви с такава скорост, че човек няма никаква възможност да реагира. Играта ли не е оптимизирана, аз ли имам проблеми с координацията и натискането на повече от два клавиша едновременно - не знам. Предполагам, че истината е някъде там. Със сигурност знам, че това е единствената игра с 5 клавиша (стрелките за посоките и шпацията за екшън), която ме накара да блъскам по клавиатурата с безмерна безпомощност, изписана на брадясалото ми лице.





След много часове (20 минути всъщност) мъки, аз реших да дам на тази игра потресаващата оценка 10% поради невъзможността да мина повече от две последователни сцени, без да умра. Познавам един пич от Добрич, който е играл играта преди много години, и той ми заяви, че съм идиот и че Dragon's Lair е една от най-хубавите аркейдни игри, който е играл някога. За първата му забележка реших, че няма смисъл да споря, но за втората се захванах здраво - ако това е един от най-добрите аркейди, правени някога, то аз трябва да съм трамвай. За мое голямо съжаление пича се оказа много убедителен, в резултат на което аз си затворих вратите, дръннах два-три пъти и се затътрих по линията към депото (разбирай вкъщи). Същия този пич даде оценка на играта 80%, 65% след амортизационните отчисления, която аз поради изключителната му убедителност реших да представя като моя. И така, ако някой ви предложи да си купите Dragon's Lair 3.0, не го правете, но ако все пак сте се минали, опитайте се да издържите повече от 10 минути пред играта - току виж ви харесало.

За финал ще ви кажа кой е рисувал играта - човек на име Дон Блут. Какво, не сте чували за него ли? Хм, странно, и аз не бях, докато не изгледах анимационния филм "Анастасия". Оказа се, че този господин е работел в студията Дисни, впоследствие (през 70-те) напуснал с няколко свои другари и заедно създали ново студио за рисувани филми. Освен "Анастасия", изпод техните ръце са излезли и филмчетата от поредицата "Земята преди време". Нищо чудно, че Храбрия Дърк изглежда толкова добре дори след абитуриентския си бал...

ОЦЕНКА: 10%
Прилича на:
на нищо хубаво

■ Производител: **Terminal Reality** ■ Разпространител: **GOD Games** ■ Интернет: **www.godgames.com**
■ Системни изисквания: **Pentium II 450, 64MB Ram, 16MB 3D Video** ■ Жанр: **Рейсър**

Автор: Snake

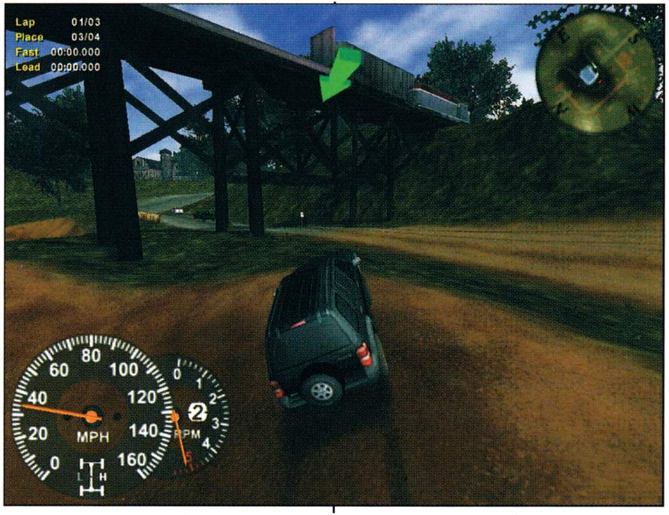
4x4 Evo 2

Любимия ми рейсър към днешна дата

Всеизвестен факт е, че не обичам особено рейсърите. Също такъв факт е, че близо една трета от статиите за автомобилни симулатори в това списание съм ги писал аз. Част от аудиторията ни нееднократно е показвала, че харесва начина, по който оплювам слабите заглавия и аз като съвестен служител се опитвам да й осигурявам поне по една грубо разкритикувана игра на брой. А каква по-добра жертва за грубо оплюване от някой беззащитен рейсър?

Този месец доста работа ми се беше струпала на главата, а и сикуълът на любимия AvP бе окупирал основната част от времето ми за дигитални забавления, но взех Evo-то ей така, в името на традицията. Играта бе инсталирана едва два дни преди срока за предаването на материалите, 'щото колко ли пък време може да ми отнеме някакъв си рейсър. Оттогава само на това съм играл. Натиснах exit-a с огромно нежелание тъкмо преди десет минути, за да започна да пиша настоящия материал. Просто не можех да се наситя на шибаното Ево. Такова чудо не ми се беше случвало от първия Carmageddon. Ама то онова реално погледнато беше повече екшън, отколкото рали, така че не се брои. Значи никога не ми се е случвало.

4x4 Evo 2 е очарователна по някакъв леко аркаден начин, сякаш е спомен от времената, когато игрите бяха преди всичко чист адреналинов заряд, удрящ директно в центъра на удоволствието. И дори и да гледаме на нещата по този начин, 4x4 е най-съвършения аркейд, който можеш да си представиш. Но нека караме по ред. Ево-то е рейсър с джипове. От онзи тип, при който пътя има предимно символично значение, а повечето препятствия от рода на огради и бариери са поставени из нивото с единствената цел да минеш през тях на скорост. С други думи, настоящата игра е едно от малкото рейсинг заглавия, в което имаш потресаваща свобода на действие. Левълите са огромни и прекрасно изпипани, така че пътищата, по които можеш да стигнеш от старта до финиша са едва ли не неограничени. Да не говорим, че и самите нива са едни малки шедьоври, при това не само от гледна точка на разглеждания тук жанр. Окъпани от слънчева светлина поляни, облечени в изумрудената премяна на пролетта, се редуват с искрящи снежни преспи, необятни каньони, обвити в облаци червеникав пясък, са следвани от кални и осеяни с дупки и боклуци междуселски пътища (почти като някои централни Софийски улици). Джипът ти профучава край индустриални и жилищни постройки, изпипани до последния детайл, под тръбите на гигантски де-да-знам-какво-проводи, слънчевите лъчи танцуват по повърхността на невъзможно сини езера. Не е лесно да се опише с думи. И тук не ти говоря за някакъвъ графичен енджин, който ще препише правилата в жанра (въпреки че и в графично отношение Ево е твърде близо до съвършенството, а - както си му е ред при съвършените работи - системните му изисквания са адски скромни), а по-скоро за невероятния усет на левъл дизайнерите, поставили всяка тревичка и тухличка, всяко облаче в небосвода и всяко животинче, мотаещо се наоколо в името на реализма, са на точното им място. Нивата в играта просто оставят впечатлението, че са построени по най-добрия възможен начин. И като ти казах преди малко, че левъл дизайнът е шедьовър не само от гледна точка на рейсинг жанра, имах предвид, че с удоволствие бих напуснал джипа си с пушка в ръка и бих се разхождал из света на Ево в някой екшън. Или пък бих превел през природните му прелести RPG-групата си.



Но нивата са едва първата шестица в бележника на 4x4. Втората идва от факта, че божествената ти ръчичка може с няколко кликвания да допълни и без това великолепната атмосфера на играта в зависимост от собственото си настроение в момента - имаш контрол над положението на небесното светило в небето (разбирай - част на деня) и метеорологичните условия. Освен това трите различни положения на камерата, достъпни от основното меню, не са просто козметични промени на изгледа, както в другите игри от сорта. Заедно със стандартните гледки от шофьорското място и от положение малко зад автомобила си, имаш и опцията да изтеглиш виртуалната камерата на десетина метра над джипа и да го наблюдаваш от птичи поглед. Диво е.

Всъщност май Ево-то наистина е направено така, че да задоволи всяко моментно настроение. В тази игра има всичко, което можеш да си пожелаеш от един рейсър освен приятната, но твърде нереализируема в игра за масова консумация, идея да газиш разни живинки.

Можеш да си играеш чисто по аркадному, сменяйки писти и опоненти по твое усмотрение, да се състезаваш срещу часовника или да се захванеш с кариерата на професионален състезател. При последната опция пред теб се откриват десетки, ако не и стотици, възможности за избор на джип, като единственото ограничение идва от скромните ти финансови възможности в началото на играта. Следват дори още повече възможности за ъпгрейд и подмяна на общо взето всичко по състезателната ти машина - от важни неща като спирачни системи и двигатели до шаренийки за страничните врати или допълнителен чифт фарове в името на гъзарията. Пари - логично - се изкарват с победи в състезания. И с изпълняване на допълнителни мисии. В Ево-то имаш уникалната възможност да изкараш някой лев, търсейки кости от динозавър или помагайки при акцията по спасяването на оцелелите след вулканични изригвания. Кажи ми, че не си очарован?

Можеш, естествено, да пренесеш сглобената си с много труд и пари машина в quick race или time trial вариантите или пък да изпробваш в тях някоя кола, която би желал да си купиш в career-режима, но не си убеден дали качествата й те задоволяват.

Самото шофиране в 4x4 Evo 2 доставя неимоверно удоволствие. Поведението на колата на и - главно - извън пътя може да те накара да занемееш от кеф. В противоречие с всички физически закони - именно от там идва вече нееднократно споменаваното аркадно усещане - джипът ти прави изпълнения, на които би завидял който и да е филмов каскадьор. Крайно неравният терен предполага почти през половината игрално време няколкотонната ти машина да лети нейде из въздуха, водена от някакво - напълно закономерно предвид липсата на damage по колата - почти сюрреалистично усещане за безсмъртие. Авторите са замислили играта така, че винаги когато това е възможно, джипът ти да се приземява на колелата си, а из нивата просто няма места, които не можеш да преминеш (това деветдесет градусовия наклон тия джипове за нищо го нямат). Сега като се замисля, то в Ево-то отсъства дежурното за рейсърите копче за ристоване на автомобила на пътя. Няма и нужда.

Всъщност, именно този засилен аркаден елемент в Evo 2 - наред, разбира се, с факта, че просто не мога да се преборя със себе си да пиша по-високи проценти на рейсър, колкото и перфектен да е той - ме накара да дам на играта оценка с 10% по-ниска от перфектната. Един приятел, на който я показах, изсумтя, че в тази игра няма грам реализъм и въобще не пожела да я пробва. Което ме навежда на мисълта, че в Ево-то май няма всичко, което някой би могъл да поиска от рейсър. Няма реализъм.

Но въпреки това смея да заявя, че във всички случаи освен в сериозните клинични такива, когато ресипиента получава тежка нервна криза само при вида на нещо с четири колела, участващо в състезание, тази игра ще ти донесе много приятни емоции. Въпреки че след не повече от месец най-вероятно всички ще забравим за нея. Рейсър е все пак. Пък бил той и най-добрия по змийскиму.

■ ОЦЕНКА: **90%**
■ Прилича на:
Screamer 4x4

Автор: Snake

Shrek

Най-добрият анимационен филм на всички времена?

Никога досега всичките членове на необятния ни редакционен екип не са били толкова единодушни по отношение качествата на някое заглавие, така че изборът за филм на броя този месец беше повече от очевиден. Шрек съчетава практически всичко, което съвременният киноман би могъл да иска от един филм - стилен сюжет изтъкан от иронични препратки, диалог, подтикващ към наизустяване, силен каст, великолепни ефекти, хитов саундтрак и чудесна режисура. Фактът, че въпросният филм на всичкото отгоре е анимационен, при това компютърно генериран, говори още повече в негова полза. Реално погледнато Шрек е бъдещето на седмото изкуство. Същото онова бъдеще по което въздишах в статията за Final Fantasy. А то, милото, се оказа само на една ръка разстояние.

Зелена ръка, избърсваща, във фундаменталната откриваща сцена, прилежащия й огърски задник с хепиендовата страница от красива детска приказка.

Замислен (че и реализиран) като груба гавра с Дисни - вечният конкурент на Dream Works, а и на всеки решил да прави анимационни филми в последните тридесетина години - Шрек се превръща в нещо много повече. Във вълшебната приказка пречупена през изградената от цинизъм и негативизъм призма на новия век. Шрек възкрасява изпълнената с магия и приключения история за любов и приятелство, при това я възкрасява, така че въпросната нито изглежда демодирана, нито губи от силата на вложените в нея емоции. Шрек съумява да бъде истерично смешен в комичните си моменти, сърцераздирателно затрогващ при романтичните отклонения и облян в адреналин по време на екшън сцените си. И дори да оставим настрана вихрещите се из мрежата дискусии дали пък Шрек не е най добрия анимационен филм на всички времена, фактът, че историята на зеленото огре попадна в официалната филмова селекция на фестивала в Кан през тази година или пък приходите му в световен мащаб, които го класират като най-печелившата анимация на всички времена произведена извън студията на мейджъра Дисни, Шрек си остава най-забавното филмче, което можеш да гледаш тези дни.

Историята & участниците в нея

Шрек е миризливо и саможиво огре, със шотландски акцент (надлежно озвучено от Майк Майърс), което неприятно стечение на обстоятелствата среща последователно с говорящо магаре (Еди Мърфи в най-добрата си роля), практически всички по-известни приказни герои, участвали във филмите на Дисни, зъл крал с миниатюрни размери (Джон Литгоу), очарователна принцеса с някои неподозирани таланти (Камерън Диаз, милата), зъл на вид дракон (няма реплики, сори) и сексапилен разбойник сваляч (един от най-добрите млади френски актьори - Венсан Касел). В хода на действието му се налага да научи значението на думата приятелство, да разбере що е то любов и има ли тя почва в огърското му сърце, както и, не на последно място, да си върне любимото блато.

Интересни факти

В надписите ще видиш, че превеждат ogre като "страшилище", но те и дракона го пишат "ламя", убивайки по този начин една от най-свежите шеги във филма, така че няма какво да се изненадвам. Ако случайно не си падаш по фентъзито уточнявам, че ogre е митологичен великан без аналогия в нашенската митология. Второто значение на думата, открито от съвестния ни преводач в съответния том на речника, наистина е "страшилище". Използвано в преносен смисъл обаче.

* * *

Както можеш да забележиш физиономиите на героите страшно приличат на лицата на озвучаващите ги актьори. С изключение на самия Шрек, който няма ама нищо общо с мутрата на Майърс (Остин Пауърс и Светът

на Уейн, ако не помниш). Има си и съвсем логично обяснение за това - първоначално за ролята на огрето е бил предвиден известният комик Крис Фарли (известен главно с телевизионното си шоу и епизодични роли във Въздухари, Бевърли Хилс нинджа и Светът на Уейн), но той умира по време на снимките и е заменен с канадеца Майк Майърс. Шрек е правен да прилича на Фарли и е било твърде късно, че и скъпо, да променят този факт.

* * *

Шрек е правен от PDI, създатели и на Мравката Z, а Dream Works са само разпространител. Добър разпространител, между другото. От Digital Media FX са заявили, че рекламната кампания лансираща Шрек (и струваща десетки милиони) е била една от най-добрите в бизнеса.

* * *

PDI използва предимно собствен софтуер за направата на своите филми, в това число и Шрек (като например личната си Fluid Animation System). Другите програми влезли в работа са вездесъщата Maya (за анимирането на дрехите и косите на Фаркуад и Фиона), Photoshop и Softimage.

* * *

Международния боксофис на Шрек в момента е достигнал 446 милиона долара, само с 2 милиона по малко от хитовата боза Пърл Харбър. Очаква се цифрата да достигне поне 460 милиона.

* * *

Посетителите на www.imdb.com, най-големия сайт за кино в мрежата, са класирали Шрек на седемдесет и пето място в класацията за най-добри филми на всички времена.

* * *

Ако си спомняш колко много се гордееха създателите на Final Fantasy с целувката между героите си трябва да отбележа, че Шрек има едни от най-живите, изразителни и великолепно анимирани лица в анимацията изобщо. Често пъти героите казват с очи повече отколкото с думи. Тъй че Аки Рос може да го духа.

* * *

Първоначално огрето Шрек е озвучено с - логично - канадски акцент. Но Майк Майърс не е доволен от крайния резултат и презаписва всички реплики с канадски акцент. Заради последното Шрек леко надхвърля предвидения бюджет.

* * *

Диалогът в Шрек е доста грубичък като за анимационен филм (в емблематичен кадър, например, хлебното човече гневно казва на изтезаващия го крал - "Да го лапаш!"). Запитан по въпроса единият от режисьорите - Андрю Адамсън - споделя: "Ама в какъв смисъл груб? На нас ни се налагаше даже сами да се цензурираме. В оригиналната версия на сценария репликите на Мосю Хууд, сваляйки Фиона, бяха такива, че ни беше срам да ги покажем на майките си. Всъщност ние повече се притеснявахме за майките си отколкото за децата."

* * *

Същият този Адамсън до момента е работил като надзорник по визуалните ефекти във Време да убиваш, Батман и Робин и Батман завинаги. Съ-режисьорката му Вики Дженсън дебютира в кино индустрията с Шрек.

Сценаристът Тед Елиът пък е автор и на сценариите на Пътят към Ел Дорадо, Маската на Зоро, Малки войници, Годзила (ти ли си бил, бре!?), Кукловодите по Хайнлайн и другия шедьовър на ироничната анимация - Аладин.

* * *

Ако всичко върви по план Шрек 2 ще излезе на екран през 2004 година.

Автор: uRKO & Balrog

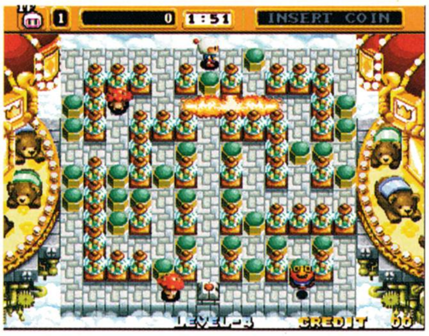
Емулатори

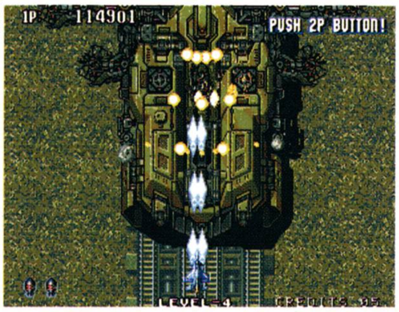
Този път - няколко игри на NEOGEO за емулатора NEORAGEX

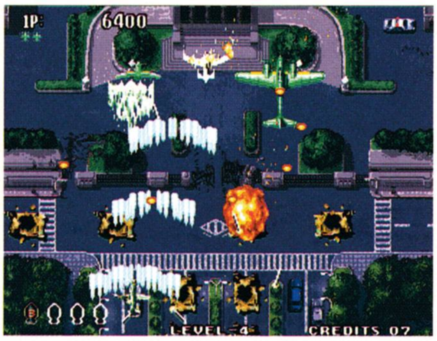
Aero Fighters 2&3

Самолетчета - любимо занимание на мнозина стари аркадни вълци, похарчили в древността суми равняващи се на запазена жигулка заедно с основния ремонт.

Не случайно разглеждам едновременно двете игри от легендарната серия Aero Fighters, тъй като те си приличат като две капки вода - просто нивата са различни. Дадена ви е възможност да избирате между няколко вида самолетчета, като всяко от тях има специфични качества - основни оръдия, бомба, лупинг. С напредването на играта трупате главно на вида стрелба, като към края трудно ще разглеждате околността, понеже оръдията ви ще засипват с огън и жупел целия екран. И Aero Fighters не пренебрегва стандартните за този род игри босове - могъщи противници в края на всяко ниво, както и бонусите, които взимате за убийство на дадена група врази, или пък някой самостоятелен мощен гад. Класика.







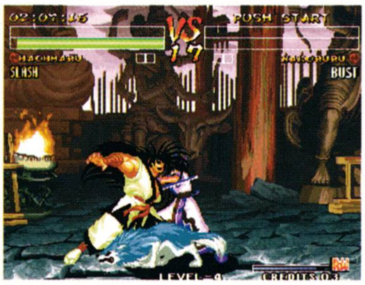
Neo Bomberman

Ако пироманията е вашата страст, това е вашата игра. Нивата са структурирани във вид на лабиринти, като някои стени са неразрушими, а други можете да взривявате посредством бомби. Има и гадове, които щъкат из нивата. Играта ще постави на изпитание логическото ви мислене и избора на най-вярна позиция. Чудесен заместник на пасиансите и другите логически игрички.

Samurai Shodown 4

В четвърта част на легендарната игра отново ще премерите сили с други бойци на различни арени. Всички те са майстори на хладните оръжия - меч, копие, кинжали и пр., а някои от тях дори използват питомците си като оръжия (соколи, вълци). Противниците ви имат разнообразен арсенал от магии и оръжия, които се отличават с особена бруталност.

Можете да избирате между 17 персонажа - всеки със собствени предпочитания към оръжие и начин на бой. Като извинение за смъртоносните битки се явяват безредиците в средновековна Япония. Тя се оказва арена на вашите сблъсъци. Играта е приятно нарисувана, движенията са прекрасно анимирани, а богатството от цветове е поразително.

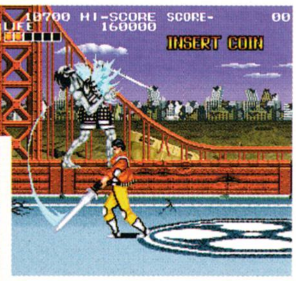


Sengoku

Преди 400 години живял владетел, обрекъл душата си на злото - опиянявал се от смъртта и разрушенията. Двама самураи се изправили срещу него и го победили, но той се зарекъл да се завърне.

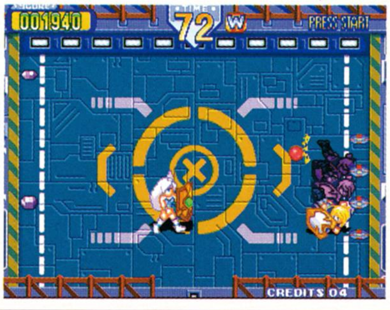
4 века по-късно.

Тук сте в ролята на героя, който трябва да спаси света. Борите се със злото в продължение на 7 нива, като правите преходи между нашия и паралелни светове. Можете да се превъплатявате в един от двама велики войни. Събирайки душите на убитите си противници, се сдобивате с оръжия (катана, две катани, двуръх меч), и с тяхна помощ бързо и лесно решавате проблемите си из нивата.



Battle Flip Shot

Ето и една игра, с която ще можете да тествате бързината на рефлексите си. Едно топче, две човечета въоръжени с по един щит, както и разположените зад тях неподвижни търкалца, са героите тук. Целта на всеки играч е да отрази топчето с щита си преди то да достигне до търкалцата му, като същевременно се опитва да уцели тези на противника. Играта е доста динамична и забавна, а компютърните опоненти са на доста добро ниво. Според мен най-големият кеф тук може да бъде изпитан при групово мероприятие - един на един човек.



Автор: Chappy

ТОП 10

Най-Слабите Типове Водещи

Вашият Водещ е мухльо? Винаги пуска най-слаби противници и най-много точки опит на гаджето си? Изпитва сексуални влечения към твоя персонаж? Нищо ново под слънцето. Запознате се с десетте типа най-отвратителни, най-некадърни и може би затова най-често срещани типове Водещи. Те ще провалят играта и ще ви накарат да съжалявате че въобще сте се решили да играете някога ролева игра. И най-важното, ако някога се решите да водите игра, то със сигурност трябва да се постараете да не следвате техния пример. Иначе ще се наложи да си хвърляте сами заровете... Перверзните ви мозъчета вече разбират накъде бия, нали?

ПОЗИЦИЯ 10

Скръндзата *(известен също като "Евтинджията")*

Поведение: "Значи, след 27 игри най-после успяхте да убиете три Огромни Дракона на Хаоса. В съкровищницата намирате... 12 медни монети и една ръждясала вилица. О'кей, кой взима вилицата?"

Добри страни: Никога няма да сте твърде натоварени.

Лоши страни: Повечето от играчите умират от глад, както и опасността от задавяне при използването на ръждясалата вилица.

ПОЗИЦИЯ 9

Мекушавият *(известен също като "Загубеняка")*

Поведение: "О, не, едва се крепиш на 3 точки живот? Хммм... Изведнъж тролът се препъва и моментално става на дим. Димът е лечебен и ти възстановява всички загуби."

Добри страни: Играчите никога не умират независимо какви ги вършат.

Лоши страни: На кой му пука?

ПОЗИЦИЯ 8

Гневният *(известен също като ГОСПОДАРЯТ)*

Поведение: "КАКВО?" Не се покланяш на краля? Ръцете и краката ти окапват на пода!"

Добри страни: Ред и дисциплина!

Лоши страни: Дисциплина и ред!

ПОЗИЦИЯ 7

Убиецът *(известен съшо като "Гн. Смърт" или "Защо изобщо продължавам да играя?")*

Поведение: "Я по-добре всеки да си направи по 6 героя, че да има шанс да доживее някой до края на днешната игра... с доста късмет."

Добри страни: Тръпката.

Лоши страни: ...постоянните поражения.

ПОЗИЦИЯ 6

Шовинистът *(известен също като "Мазнярът" или "Прасето")*

Поведение: "Хахаха! Изнасилват те и на теб ти харесва, като на всяка жена! Хахаха! Вече си бременна!"

Добри страни: Поне не е скучно.

Лоши страни: Изключително дразнещо. Ще остави доживотни белези на съзнанието на всеки под 16 години. Безсрамно поведение. Вероятно ще стане депутат.

ПОЗИЦИЯ 5

Шегаджията *(известен също като "Гн. СПРИ!" или "Моля те... на колене... УБИЙ ГО!")*

Поведение: "Хехе, сега, Това тук е ходещо дърво-убиец... По-добре не се на-КЛОН-явайте към него, че като нищо може да гризнете дръвцето. Хехе, направо ще потънете в земята до дрян..."

Добри страни: Смешен веселяк, който ви кара непрекъснато да се смеете.

Лоши страни: Няма спирачка.

ПОЗИЦИЯ 4

Монотонният *(известен също като "Мрън-Мрън...")*

Поведение: "Здравейте, аз съм Кралят." "Здравейте, аз съм Селянинът." "Здравейте, аз съм Магьосникът." "Здравейте, аз съм Рицарят." "Здравейте, аз съм Драконът."

Добри страни: Никога не би спрял играта поради прегракване.

Лоши страни: Хвърли повече от "Сънност" за да не заспиш.

ПОЗИЦИЯ 3

Пияницата *(известен също като "На какво вони?" или "Не този отново!")*

Поведение: "Здр'сти... БЛУУУУАААХХХ!!!... Чао..."

Добри страни: Визуални описания на странни, невъобразими създания.

Лоши страни: Изобщо не му се разбира. Вероятно ще умре след няколко минути от алкохолно отравяне...

ПОЗИЦИЯ 2

Побърканият интригант *(известен също като "Макиавели" или "Господин Myzylplyxx")*

Поведение: "Очевидно е, че дванадесетата неразрешима загадка означава, че Урсуноитите започват да се надигат. Всеки идиот би го схванал!"

Добри страни: Невероятни, главозамайващо съставени приключения, мини-приключения, и мини-мини-приключения.

Лоши страни: Кара те да се чустваш като пълен глупак.

И СЕГА, ДАМИ И ГОСПОДА, ПРИГОТВЕТЕ СЕ ЗА НАЙ-ИЗНЕРВЯЩИЯ МОМЕНТ!

ПОЗИЦИЯ 1 В НАШАТА КЛАСАЦИЯ Е...!

Цитиращият известни автори

Поведение: "Уви, бедни ми Болдрик... Познавах го добре. Той беше тъй прилежен и без да се замисли се бореше с мъките човешки. А сега всичко е изгубено... изгубено завинаги!" (започва да ридае)

Играч: "Ъъъ... кръчмарю, това означава ли че вече мога да поръчам нещо?"

Добри страни: Сцените и персонажите му са като истински.

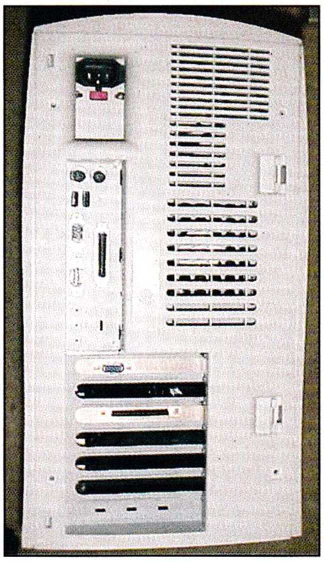
Лоши страни: Може да си умрете от срам... А когато той е на ход, ще ви се прииска да го бяхте сторили.

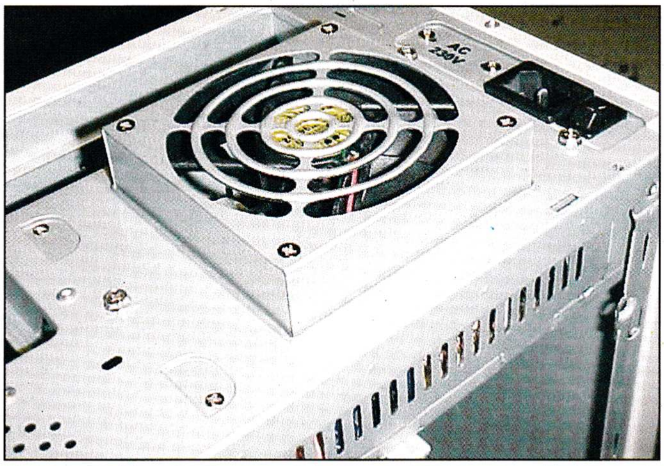
Автор: Groover

Кутия и захранване

Още малко за охлаждането

Наскоро ми се случи едно радостно събитие. Ъпгрейд! В кутията ми гордо се настани г-н Thunderbird на внушителните (засега) 1,3GHz , DFI дъно и DDR-Ram. Последва сриване на Windows '98 SE и моментална преинсталация. След което започнаха проблемите. Независимо дали бях в Интернет, играех Quake II, Re-Volt или Civilization III компютърът постоянно забиваше през неравноделни интервали от време. Чудих се какво да обвиня за проблемите си - дънната платка, RAM-а, звуковата карта, видеокартата. Накрая реших да спра с теоретичната част и да започна с практическата.Започна ходене по мъките. Смяна на видеокартата - забиване. Махане на звуковата платка - син екран. В рядък пристъп на гениалност реших да преместя захранването, което бе застанало точно над вентилатора (Golden Orb). Сините екрани понамаляха, а когато изключих DVD-то и флопидисковото устройство почти престанаха. Накрая, след като посред тъмна доба смених захранването си с това на друг компютър и всичко "заспа", исках да кажа тръгна като хората . Ха така, къде бил ключът от бараката?





За какво всъщност става дума?

За значението на най-обикновената кутия и захранване при работата на един компютър. Това, което описах малко по-горе е само един от проблемите, които можете да имате при лошо захранване или недобре проектирана кутия. С увеличаване на мегахерците на процесорите (вече се говори за процесори на над 3GHz!) тези два елемента от вашата система изведнъж придобиват много голямо значение. Например за да осигурите достатъчно захранване на системата си (особено ако е базирана на AMD процесор), трябва да търсите поне 250W-ов блок. При това истински 250W. Защото на лепенката на моето захранване пишеше 250W, а на това на другия компютър - 235W. Кутията пък трябва да бъде проектирана така, че захранването да не пречи на вентилатора на процесора и да му осигури въздушен поток с достатъчен капацитет, който да може ефективно да охлажда вашата компютърна система. Особено ако сте решили да "изпържите" вашият процесор. В такъв случай присъствието на място за втори вентилатор и неговото инсталиране си е направо задължително. Какво става при отсъствието на подобни "екстри". Представете си, че разполагате с добър вентилатор на процесора, който работи с около 6000-7000 оборота в минута. Въздушната струя, която той генерира е от горещ въздух, заради топлоотделителния процес при работа на процесора. При по-старите (или по-евтините) кутии тази струя се насочва право към захранващия ви блок. Естествено, тя не може да циркулира в 5-те сантиметра които делят вентилатора от захранването ви и започва да се повишава температурата в самата кутия. Това е вредно не само за процесора - от висока температура може да откаже и видеоплатката ви - неслучайно повечето маркови видео карти имат радиатор или вентилатор върху процесора си. Ако нямате достатъчно мощен вентилатор(и) на кутията, те няма да могат достатъчно бързо да завъртят горещия въздух и да вкарат по-студен. Какво става в процесора? Вентилаторът на CPU-то трябва отнякъде да вземе въздуха, с който да го охлажда. Горещият въздушен поток става още по-горещ и т.н и т.н. В даден момент може да се стигне до някакво равновесие, но обикновено то се постига на температура, по-висока от нормалната за функционирането на системата ви, което може да доведе до необясними забивания на компютъра ви. При това няма да намирате някаква логическа връзка между отделните "заспивания". Те могат да се дължат и на недостатъчната мощност на захранващия блок, който да не успява да се справи с изискванията на системата ви. Решението на този проблем е в купуването на хубава кутия и захранване.

Изводи

За съжаление качествените неща никак не са евтини. Една добра кутия със захранване ще ви струва около 50$. При това не говорим за кутия с някакъв извънземен вид - полупрозрачни панели, светещи като в дискотека лампички или други екстравагантности. Тези 20-30$, които ще дадете в повече ще ви осигурят безпроблемна работа на компютъра и ще се изплатят с течение на времето. Независимо дали става дума за клуб или за домашния ви компютър. В следващия брой ще се постараем да ви представим няколко кутии и да направим сравнение между тях.

Автор: Groover

Дънни Платки с чипсет AMD-760

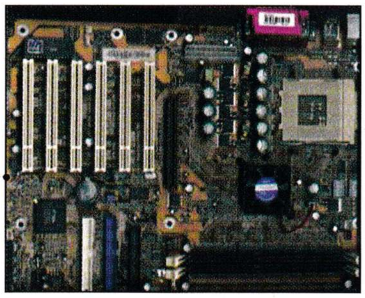
По-евтино = по-некачествено?

До преди няколко години, бях склонен да се съгласа с максимата "Качественото дъно е скъпото дъно." И наистина, тогава най-стабилни бяха компютрите, оборудвани с маркови дънни платки на производители като ASUS, Abit, Tyan и т.н. Появи се MSI - фирма, която дава на пазара много качествени продукти на цена, по-ниска от аналогичните модели на гореизброените компании. Естествено, става дума за българския пазар - нямам никакво намерение да подмладявам една от най-сериозните фирми в OEM бранша в света. Дойдоха и продуктите на една друга голяма компания - DFI. Те могат да се характеризират с отличното си съотношение цена/производителност. Какво е разумно да купим?

Настоящата статия няма за цел да ви обясни, че след като сте си купили дъно за над 130$ сте постъпили глупаво и сте си похарчили парите напразно. По-скоро тя ще се опита да помогне на онези от вас, които искат да си направят ъпгрейд, но не разполагат с достатъчно средства, с които да си купят от по-скъпите дънни платки, предлагани на пазара. Първо ще се опитам да ви помогна при избора на допълнителни устройства, които вашата дънна платка трябва да има, а след това ще споделя впечатленията си за един модел на фирмата DFI - AK76-SN, който в момента може да се намери за малко над 90$. За да не бъда голословен ще ви представя и графики за производителността 9 дънни платки, базирани на схемния набор AMD 760. Поради кадрови проблеми (нашите хардуеристи са се разбягали в чужбина и в казармата) не съумяхме да направим тези тестове в редакцията и затова ще използвам наготово резултатите, публикувани в Tom's Hardware (*www.tomshardware.com*).

Изисквания към дънната платка

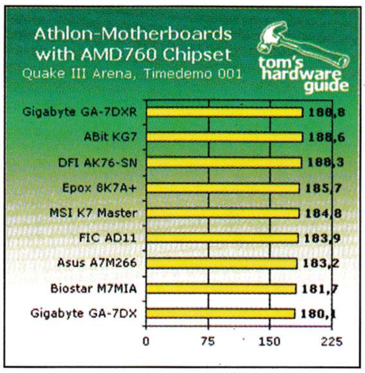
Какво бихме искали да желаем от нашата дънна платка и какво би ни било излишно? Повечето дънни платки от този клас имат вградена звукова карта. Тя би ви била потребна, ако нямате такава, защото вградените устройства винаги имат по-ниска себестойност от "нормалните" такива. Но ако имате вече звукова карта, втората би била едно абсолютно излишно оскъпяване на системата. Вградената видеокарта по-добре я избягвайте, освен ако не е в един от бъдещите модели дънни платки на nVidia - nForce, за който ще си говорим в някой от следващите броеве. Следващият момент, който трябва да следим е броят на DIMM слотовете. При повечето дъна, използващи DDR Ram те са точно 2. По-скъпите модели на Abit и Asus имат и по 4, но тук има една малка уловка. По проект, дънната платка може да поддържа само две рейки небуферирана DDR Ram. За да поддържа 4, е необходима специална registered DDR памет, която е и по-скъпа от "обикновената". Така че ако можете да се задоволите с 1GB DDR Ram, по-добре е да не търсите дъно с 3 или 4 слота DDR памет. Наличието на RAID контролер (оскъпява дъното с около 20-30$) е полезно в случай, че имате два еднакви или приблизително еднакви по големина и скорост хард диска и искате да ги включите в един масив. Тогава скоростта на трансфер скача два пъти (при повече "вързани" харддискове и повече пъти). Ако все пак разполагате само с един хард диск и не възнамерявате да купувате втори, тогава е по-добре да си спестите RAID контролерът от вашия списък с желания. Поддръжка на ATA100 осигурява и схемния набор на VIA, който присъства във всички дънни платки.

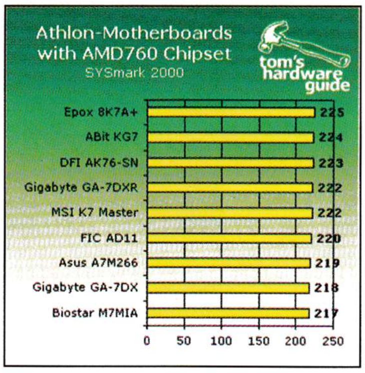


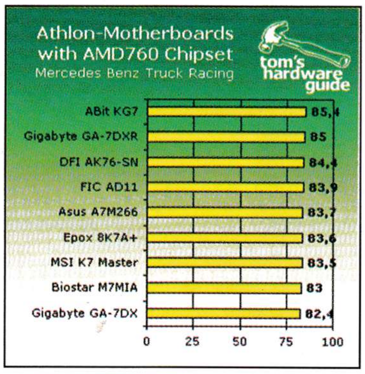
DFI AK76-SN

Като хвърлим един бегъл поглед на тази дънна платка, ще разберем и откъде идва доста ниската ѝ цена. Освен със стандартните 6 PCI слота, 1 AGP слот (до 4x), два DIMM сокета и 4 USB порта, дънната платка не може да се похвали с нищо друго. Няма вградени устройства, няма RAID контролер, нищичко. Но пък аз търсих точно това. Не вярвам някоя вградена звукова карта да може да се сравнява с Turtle Beach Santa Cruz, нито възнамерявах да си купувам втори 45GB хард диск. За производителността на дъното ще оставя графиките на Tom's Hardware да говорят сами, а за стабилността ще кажа, че след решаване на проблемите със захранването, компютърът ми се държи безупречно. Както забелязвате в таблиците, разликите между най-добрият и най-лошият резултат е в порядъка на 2-4%, което не е толкова много, но е факт, че моделът на DFI е сред първите 4 във всичките тестове.

Изобщо DFI- AM760-SN се оказа едно удачно решение за потребители, които нямат особени претенции към допълнителния хардуер, който да бъде закачен към дъното, а в същото време искат да си осигурят по-безпроблемна работа с компютъра си като изберат схемен набор AMD 760 за северния мост на дъното, вместо аналогичния чипсет на VIA. Препоръчвам тази дънна платка и заради изключително привлекателната ѝ цена, тъй като българският пазар е много ценово ориентиран и това е един от основните признаци, по които се избират компонентите.







Автор: Groover

Споделен Интернет

Ако имаш добра връзка дай и на ближния

Компютрите отдавна не са лукс, а в последно време Интернет стана една все по-достъпна за нас българите услуга. Постоянната конкуренция между Интернет доставчиците непрекъснато смъква цените на достъпа до Световната Мрежа. Вече навлиза понятия като безжичен Интернет, ISDN, а с тях и става все по-актуален въпросът, как да "пуснем" Интернет по LAN мрежата в блока и така да си делим парите за Интернет достъпа? Ще се опитам да ви да предложа два начина да направите това, а кой от тях ще изберете е въпрос на вкус и възможности.

Предварителна подготовка

Преди да правите каквото и да е било, трябва да имате предвид няколко изисквания към мрежата ви. В нея задължително трябва да бъде инсталиран протоколът TCP/IP, а на машината, от която ще потече Интернет да бъде инсталиран dial-up adapter или друго подобно устройство. При инсталиране на Internet Connection Sharing всички машини освен host-а трябва да бъдат конфигурирани както следва:

DNS server: 192.168.0.1

Default Gateway: 192.168.0.1

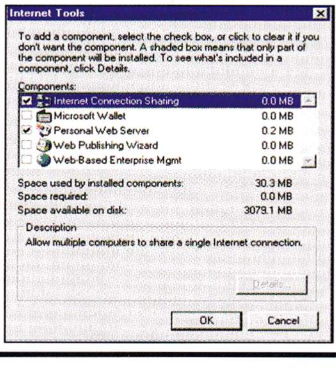
IP Address: оставете тази опция на obtain IP address automatically.

Windows 98SE Internet Connection Sharing

Отговорът на вашите молитви току-виж си стоял пред носа ви. Съдейки по името на Internet Connection Sharing (ICS) трудно можем да сбъркаме какво точно прави той. Чрез него бързо и лесно можете да споделите Интернет-а (както и сметки за него) с всички желаещи съседи. Предимствата на ICS са няколко. Първо, не е необходимо да инсталирате допълнителна програма в Windows-а си. Златно правило при тази операционна система е "колкото по-малко са маймуните на клона, толкова по-трудно той ще се счупи". Второ - няма да плащате лиценз за програма, която да върши тази работа. Сред недостатъците на ICS са малкото възможности за контрол на трафика, липсата на профили на потребителите в мрежата, както и възможността да спестите трафик, чрез ползване на Proxy сървър.

Инсталиране на ICS в няколко бързи стъпки:

1. На host машината: Control Panel - Add Remove Programs - Windows Setup - Internet Tools - Internet Connection Sharing. Следвайте стъпките на Internet Connection Sharing Wizard-a.



To add a component, select the check box, or click to clear it if you don't want the component. A shaded box means that only part of the component will be installed. To see what's included in a component, click Details.

Components:

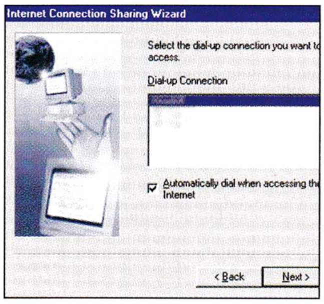
☑ Internet Connection Sharing 0.0 MB
☐ Microsoft Wallet 0.0 MB
☑ Personal Web Server 0.2 MB
☐ Web Publishing Wizard 0.0 MB
☐ Web-Based Enterprise Mgmt 0.0 MB

Space used by installed components: 30.3 MB
Space required: 0.0 MB
Space available on disk: 3079.1 MB

Description

Allow multiple computers to share a single Internet connection.

2. След като определите от кой модем, ще ползвате Интернет, рестартирате компютъра.



Select the dial-up connection you want to access.

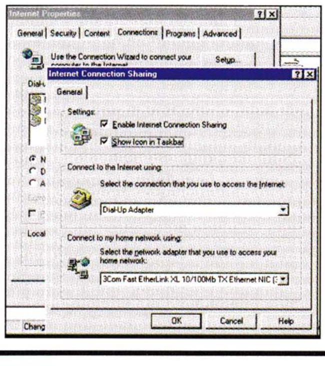
Dial-up Connection

☑ Automatically dial when accessing the Internet

3. Voila! На другите машини не трябва да се инсталира ICS.

4. Конфигурирате TCP/IP протокола използван от мрежовите адаптери на останалите машини, по начина, описан в "Предварителна Подготовка". Също така в Control Panel Internet Options - Connections - LAN Settings избирате Automatically Detect Settings. Ако не искате да извършвате тези настройки "на ръка", можете да създадете конфигурираща дискета при процеса на инсталиране на ICS. Тя автоматично ще конфигурира машините.

5. На Host машината от Control Panel - Internet Options - Connections - Sharing избирате опцията show Icon in taskbar.



Use the Connection Wizard to connect your computer to the Internet.

Settings:

☑ Enable Internet Connection Sharing
☑ Show Icon in Taskbar

Connect to the Internet using:

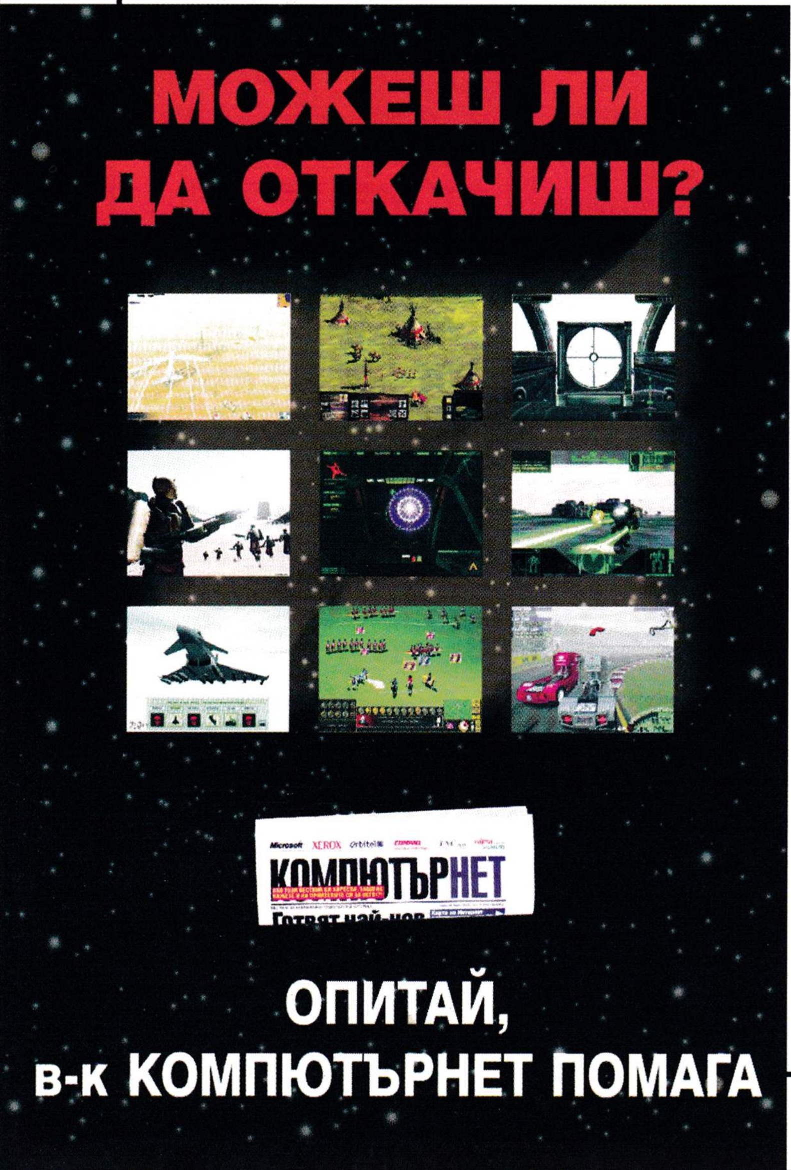
Select the connection that you use to access the Internet:

Dial-Up Adapter

Connect to my home network using:

Select the network adapter that you use to access your home network:

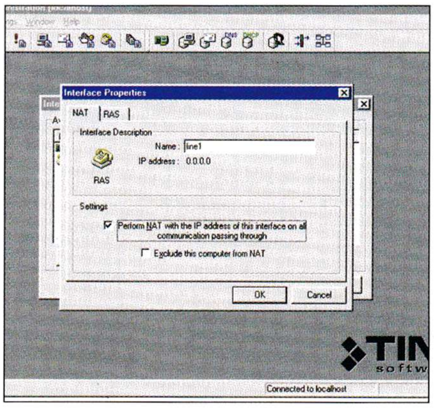
3Com Fast EtherLink XL 10/100Mb TX Ethernet NIC (3



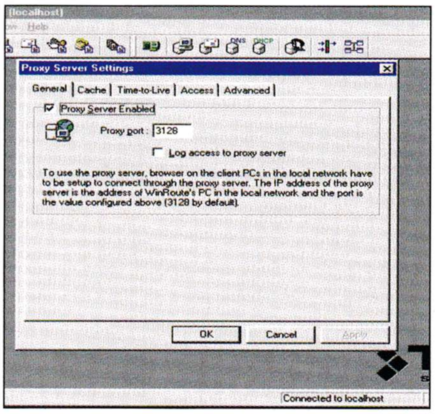
6. Рестартирайте и сте готови да почерпите от необятните източници на Мрежата.

WinRoute Pro 4.11

Този софтуер е събрал в себе си най-ценното от възможностите на Linux-а за разпределяне на потока информация през мрежовите протоколи, в частност TCP/IP протокола. С помощта на тази малка програмка ще можете да оторизирате и организирате достъпа на останалите потребители към мрежата. Ще можете да провеждате гъвкава политика при разпределянето на достъпа, да го лимитирате по време, скорост, часови зони. Всички тези изключително полезни опции липсват при Internet Connection Sharing-а. В ICS не са налице и другите предимства на WinRoute Pro - наличието на "огнена вода" ъъъ исках да кажа "огнена стена", Proxy сървър, DHCP, POP3 и STMP сървъри. Можете спокойно да си конфигурирате пощенски сървър на host машината и цялата локална мрежа да си тегли съобщенията от нея. Да си прекарате "просто" Интернет през мрежата с помощта на WinRoute е все едно да убиете хлебарка с ядрена експлозия. Да не говорим, че тази екстра ще ви струва доста скъпо. Цената на продукта никак не е ниска, а й при недостатъчно "широка" връзка забавянето на пакетите, пратените чрез NAT-а па WinRoute Pro ще бъде много по-голямо от това на Internet Connection Sharing. В случай, обаче, че имат малко по-големи изисквания към администрацията на достъпа, филтриране на IP-адреси (например забрана на порно сайтове) и прочие богоугодни дейности - WinRoute Pro е вашият избор.



Interface Description
Name: line1
IP address: 0.0.0.0
Settings
☑ Perform NAT with the IP address of this interface on all communication passing through
☐ Exclude this computer from NAT
Connected to localhost



☑ Proxy Server Enabled
Proxy port: 3128
☐ Log access to proxy server
To use the proxy server, browser on the client PCs in the local network have to be setup to connect through the proxy server. The IP address of the proxy server is the address of WinRoute's PC in the local network and the port is the value configured above (3128 by default).
Connected to localhost

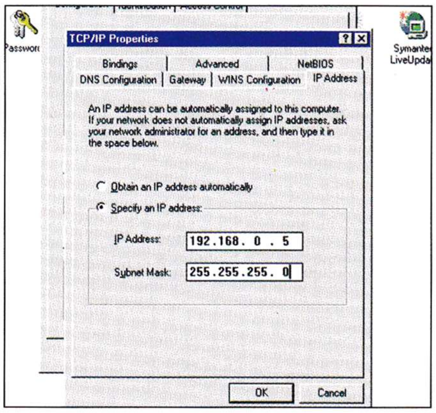
Инсталиране на WinRoute Pro 4.1 в няколко бързи стъпки:

1. Инсталирате програмата от нашия диск. Тя е shareware и имате право да я ползвате 30 дни, преди да спре да функционира

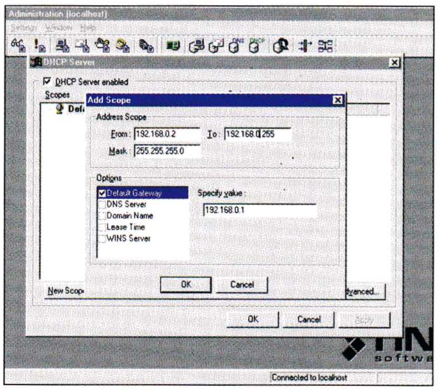
2. Рестартирате компютъра и пускате програмата. Лог-вате се като администратор

3. Конфигурирате връзката си към Интернет и задавате опцията Perform NAT. Тук има възможност да зададете начина, по който ще другите вашата Интернет връзка. Ако разполагате с dial-up връзка към Мрежата, най-добре е да зададете начина за включване към мрежата manual, а не on demand. Ако оставите втората опция връзката ви автоматично ще се включва, ако някой от мрежата пусне Internet Explorer, ICQ или друга Интернет-о-ползваща програма.

4. Пуснете DHCP сървъра на WinRoute Pro. Задайте му в какъв обсег той да работи (например от IP адреси 192.168.0.2 до 192.168.0.255) и след необходимите настройки той автоматично ще настрои DNS сървърите, default Gateway-а по вътрешната мрежа. Ако машините по мрежата ви нямат собствени IP адреси, DHCP сървърът на WinRoute Pro ще свърши тази полезна работа вместо вас. По този начин всичко автоматично ще се конфигурира за работа с WinRoute Pro.



An IP address can be automatically assigned to this computer. If your network does not automatically assign IP addresses, ask your network administrator for an address, and then type it in the space below.
○ Obtain an IP address automatically
● Specify an IP address:
IP Address: 192.168. 0 . 5
Subnet Mask: 255.255.255. 0



☑ DHCP Server enabled
Address Scope
From: 192.168.0.2 To: 192.168.0.255
Mask: 255.255.255.0
Options
☑ Default Gateway
☐ DNS Server
☐ Domain Name
☐ Lease Time
☐ WINS Server
Specify value: 192.168.0.1
Connected to localhost

5. Ако желаете, можете да включите опцията Proxy server, която евентуално ще ви спести ценен трансфер. Посредством кеширане на най-често посещаваните страници.

6. Пуснете Интернет и се наслаждавайте!

Новини Програми Статии Форум Реклама Архив

www.download.bg

Софтуерът, който ви трябва !

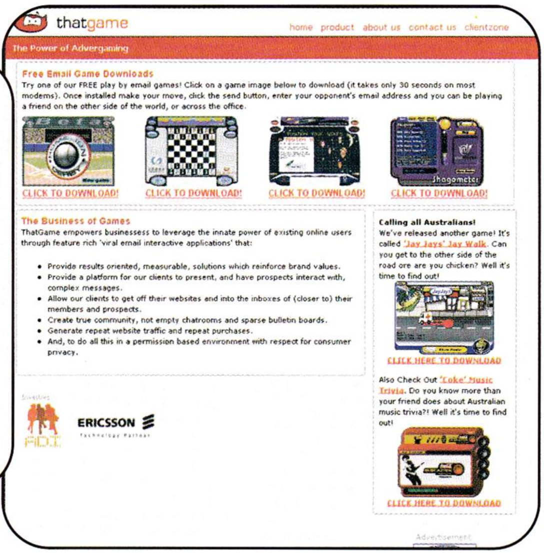
Автор: Chappy

Интересни сайтове

thatGame

http://www.thatgame.com

Онлайн игрите не са от вчера, а имат дълга история, която спокойно би могла да изпълни един-два броя на списанието ако се заемем да я описваме в подробности. От NetTrek че до EverQuest, всеки един етап е изненадвал с нещо. А може би най-интересният и екзотичен тип игри остават тези които се играят по пощата, т.н. play-by-email. thatGame е компания която създава безплатни игри които се играят именно по този начин: всеки един от играчите изпраща автоматично писмо със своя ход на противника, който го зарежда в играта и съответно изпраща копие със своя ход. Това може да звучи много тромаво и неприложимо, но е адски интересно и допада на точно определен тип игри. thatGame предлага четири такива - HomeRun Derby, Chess, Stars и TheShagometer. Игричките не изненадват с нищо освен с извратеното си чувство за хумор, но затова към ако си намерите надежден партьор забавлението е задължително. Не ви трябват бързи връзки и доста отделено време всеки ден за да се забавлявате...



The Power of Advergaming

Free Email Game Downloads

Try one of our FREE play by email games! Click on a game image below to download (it takes only 30 seconds on most modems). Once installed make your move, click the send button, enter your opponent's email address and you can be playing a friend on the other side of the world, or across the office.

The Business of Games

ThatGame empowers businessess to leverage the innate power of existing online users through feature rich 'viral email interactive applications' that:

- Provide results oriented, measurable, solutions which reinforce brand values.
- Provide a platform for our clients to present, and have prospects interact with, complex messages.
- Allow our clients to get off their websites and into the inboxes of (closer to) their members and prospects.
- Create true community, not empty chatrooms and sparse bulletin boards.
- Generate repeat website traffic and repeat purchases.
- And, to do all this in a permission based environment with respect for consumer privacy.

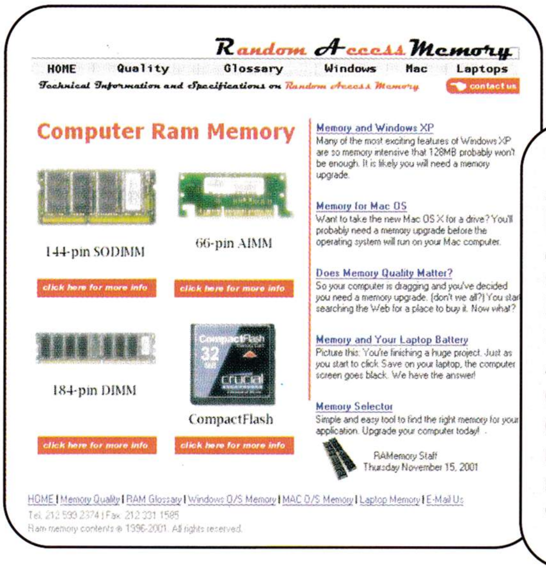
Calling all Australians!

We've released another game! It's called 'Jay Jays' Jay Walk'. Can you get to the other side of the road ore are you chicken? Well it's time to find out!

Also Check Out 'Coke' Music Trivia. Do you know more than your friend does about Australian music trivia?! Well it's time to find out!

Ram Memory

http://www.ramemomry.com/



Technical Information and Specifications on Random Access Memory

Computer Ram Memory

Memory and Windows XP

Many of the most exciting features of Windows XP are so memory intensive that 128MB probably won't be enough. It is likely you will need a memory upgrade.

Memory for Mac OS

Want to take the new Mac OS X for a drive? You'll probably need a memory upgrade before the operating system will run on your Mac computer.

Does Memory Quality Matter?

So your computer is dragging and you've decided you need a memory upgrade. (don't we all?) You star searching the Web for a place to buy it. Now what?

Memory and Your Laptop Battery

Picture this: You're finishing a huge project. Just as you start to click Save on your laptop, the computer screen goes black. We have the answer!

Memory Selector

Simple and easy tool to find the right memory for your application. Upgrade your computer today!

RAMemory Staff
Thursday November 15, 2001

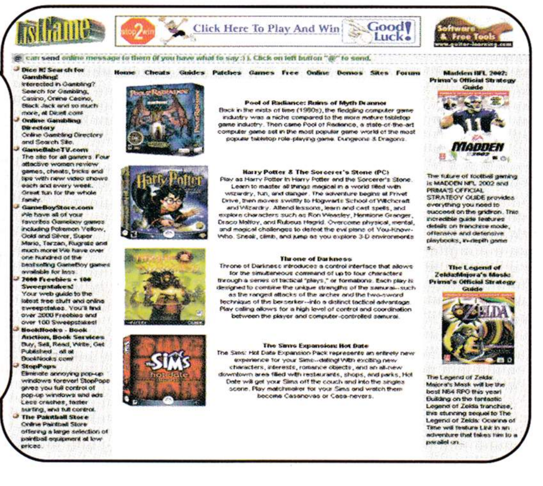
HOME | Memory Quality | RAM Glossary | Windows O/S Memory | MAC O/S Memory | Laptop Memory | E-Mail Us
Tel. 212 593 2374 | Fax. 212 331 1585
Ram memory contents © 1996-2001. All rights reserved.

"Паметта не достига, паметта ни е малко, деца. Ако имаме двеста и пей'се, утре ще трябват ни двойно...", ето така би започнал модерният Вапцаров една нова ода за жадните за памет програми които ни карат ден след ден да умножаваме по две бройката на чиповете. Добре че вече паметта стана по евтина и от презервативите... Ето че вече има и сайт посветен на тази тематика - RamMemory.Com. Тук можете да "поплувате" из дебрите на различните стандарти памет и да научите повече за 144-пиновата SODIMM или пък за 66-пиновата AIMM. Освен това сайтът предлага речник с термини използвани в областта, информация колко памет ви трябва за модерните операционни системи, тестове и сравнения между различни марки памет и много други. Не са забравени и лаптоп потребителите. Ако изключим факта, че към сайта може да се подходи единствено от любознателност отколкото с практическа насоченост, той все пак е приятно четиво, изпълнено с информация която всеки потребител би трябвало да знае.

ListGame

http://www.listgame.com/

Геймърските сайтове посветени на всякаквите там долнопробни средства за превъртане на игри за един-два часа наречени "чийтове" по принцип си приличат един с друг по това, че рядко предлагат нещо ново. Този сайт обаче е малко по различен от тях по това, че навместо да има своя база с файлове, ListGame редовно преглежда голям брой сайтове и комбинира в едно техните каталози. Резултатът е един доста обемен набор от чийтове дори за най-новите заглавия, който е винаги от полза за изнервените от поредната зверски сложна игра. Нищо ново около дизайна с изключение на изключителната комерсиалност, която ще ви залее от всички посоки. Но рекламата и Интернет, ех, това е тема да дълга дискусия..


ListGame
stop2win
Click Here To Play And Win
Good Luck!
Software & Free Tools
Home Cheats Guides Patches Games Free Online Demos Sites Forum
MADDEN 2002
ZELDA

can send online message to them (if you have what to say :)). Click on left button "@" to send.

- **Dice It! Search for Gambling!** Interested in Gambling? Search for Gambling, Casino, Online Casino, Black Jack and so much more, at Dicelt.com
- **Online Gambling Directory** Online Gambling Directory and Search Site.
- **GameBabeTV.com** The site for all gamers. Four attactive women review games, cheats, tricks and tips with new video shows each and every week. Great fun for the whole family.
- **GameBoyStore.com** We have all of your favorites Gameboy games including Pokemon Yellow, Gold and Silver, Super Mario, Tarzan, Rugrats and much more! We have over one hundred of the bestselling GameBoy games available for less.
- **2000 Freebies + 100 Sweepstakes!** Your web guide to the latest free stuff and online sweepstakes. You'll find over 2000 Freebies and over 100 Sweepstakes!
- **BookNooks - Book Auction, Book Services** Buy, Sell, Read, Write, Get Published... all at BookNooks.com!
- **StopPops** Eliminate annoying pop-up windows forever! StopPops gives you full control of pop-up windows and ads. Less crashes, faster surfing, and full control.
- **The Paintball Store** Online Paintball Store offering a large selection of paintball equipment at low prices.

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Back in the mists of time (1980s), the fledgling computer game industry was a niche compared to the more mature tabletop game industry. Then came Pool of Radiance, a state-of-the-art computer game set in the most popular game world of the most popular tabletop role-playing game, Dungeons & Dragons.

Harry Potter & The Sorcerer's Stone (PC)

Play as Harry Potter in Harry Potter and the Sorcerer's Stone. Learn to master all things magical in a world filled with wizardry, fun, and danger. The adventure begins at Privet Drive, then moves swiftly to Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry. Attend lessons, learn and cast spells, and explore characters such as Ron Weasley, Hermione Granger, Draco Malfoy, and Rubeus Hagrid. Overcome physical, mental, and magical challenges to defeat the evil plans of You-Know-Who. Sneak, climb, and jump as you explore 3-D environments

Throne of Darkness

Throne of Darkness introduces a control interface that allows for the simultaneous command of up to four characters through a series of tactical "plays," or formations. Each play is designed to combine the unique strengths of the samurai--such as the ranged attacks of the archer and the two-sword technique of the berserker--into a distinct tactical advantage. Play calling allows for a high level of control and coordination between the player and computer-controlled samurai.

The Sims Expansion: Hot Date

The Sims: Hot Date Expansion Pack represents an entirely new experience for your Sims--dating! With exciting new characters, interests, romance objects, and an all-new downtown area filled with restaurants, shops, and parks, Hot Date will get your Sims off the couch and into the singles scene. Play matchmaker for your Sims and watch them become Casanovas or Casa-nevers.

Madden NFL 2002: Prima's Official Strategy Guide

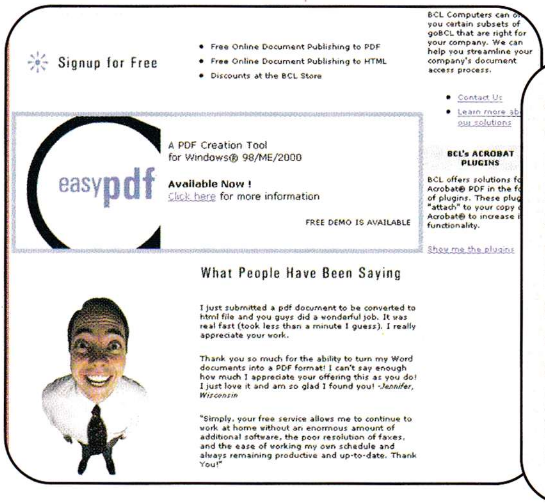
The future of football gaming is MADDEN NFL 2002 and PRIMA'S OFFICIAL STRATEGY GUIDE provides everything you need to succeed on the gridiron. This incredible guide features details on franchise mode, offensive and defensive playbooks, in-depth game s...

The Legend of Zelda:Majora's Mask: Prima's Official Strategy Guide

The Legend of Zelda: Majora's Mask will be the best N64 RPG this year! Building on the fantastic Legend of Zelda franchise, this stunning sequel to The Legend of Zelda: Ocarina of Time will feature Link in an adventure that takes him to a parallel un...

Go BCL

http://www.gobcl.com/



Signup for Free

- Free Online Document Publishing to PDF
- Free Online Document Publishing to HTML
- Discounts at the BCL Store

BCL Computers can o
you certain subsets of
goBCL that are right for
your company. We can
help you streamline your
company's document
access process.

- Contact Us
- Learn more ab
our solutions

easypdf

A PDF Creation Tool
for Windows® 98/ME/2000

Available Now !
Click here for more information

FREE DEMO IS AVAILABLE

BCL's ACROBAT PLUGINS

BCL offers solutions fo
Acrobat® PDF in the fo
of plugins. These plug
"attach" to your copy o
Acrobat® to increase i
functionality.

Show me the plugins

What People Have Been Saying

I just submitted a pdf document to be converted to html file and you guys did a wonderful job. It was real fast (took less than a minute I guess). I really appreciate your work.

Thank you so much for the ability to turn my Word documents into a PDF format! I can't say enough how much I appreciate your offering this as you do! I just love it and am so glad I found you! *-Jennifer, Wisconsin*

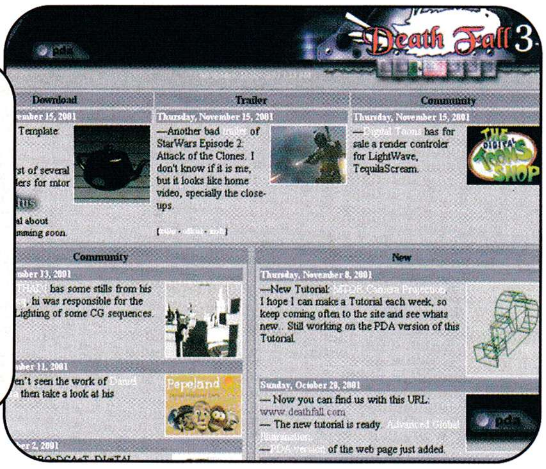
"Simply, your free service allows me to continue to work at home without an enormous amount of additional software, the poor resolution of faxes, and the ease of working my own schedule and always remaining productive and up-to-date. Thank You!"

Adobe наложи формата PDF едва ли не като "книгата на бъдещето" - изключително гъвкав формат, позволяващ на всеки потребител да чете и разпечатва електронни книги на своя екран или принтер. Това постави началото на нов етап в разпространението на документи и e-books из Интернет... което на свой ред донесе големи печалби за Adobe. Обаче ако не си падате по закупуването на Acrobat или просто живеете далече от Славейков, а ви трябва моментално прехвърляне на PDF в HTML или HTML в PDF, то тогава единствено този сайт ще ви спаси! BCL, авторите на популярни плъгинове за Acrobat, предоставят своя сайт за безплатно конвериране между двата формата. Нужно е единствено да се регистрирате и да изтърпите факта, че резултатът ви ще носи тяхното клеймо и че ще получавате реклами по пощата. Но това се преглъща, особено като се има в предвид качеството на услугата. Изключително удобен сайт ако сте на път, в залата няма Acrobat Reader а вие просто трябва да прочетете някой PDF файл!

DeathFall.Com

http://www.deathfall.com/

Ако се интересувате от компютърна графика и анимация, със сигурност знаете, че следенето на новините в тази област е изтощителна задача, граничеща с невъзможното. Просто изчитането на всичко достъпно е непосилен подвиг. И за да го направим още по-невъзможен - ето ви и още един сайт претендиращ да ви запознае с всичко най-ново в областта. Тук ще намерите актуална информация за 3D графика и анимация, последни версии на продукти, полезни ръководства и уроци, филтри, клипарт, шрифтове, галерия с готови модели и какво ли още не. DeathFall се ъпдейтва ежедневно от голям екип, което гарантира високия градус на всичко публикувано там. Сайтът е базиран на изключително популярната в последно време система Post Nuke, което го прави особено удобен за използване.



Download

ember 15, 2001

Template

rst of several
ders for mtor

al about
mming soon.

Trailer

Thursday, November 15, 2001

—Another bad trailer of StarWars Episode 2: Attack of the Clones. I don't know if it is me, but it looks like home video, specially the close-ups.

Community

Thursday, November 15, 2001

—Digital Toons has for sale a render controler for LightWave, TequilaScream.

Community

mber 13, 2001

has some stills from his
, hi was responsible for the
Lighting of some CG sequences.

mber 11, 2001

en't seen the work of
then take a look at his

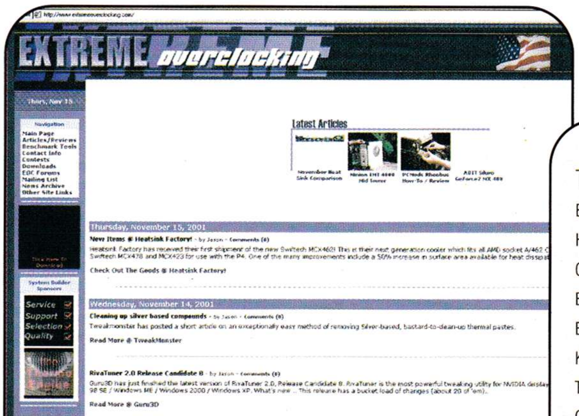
New

Thursday, November 8, 2001

—New Tutorial: MTOR Camera Projection.
I hope I can make a Tutorial each week, so keep coming often to the site and see whats new.. Still working on the PDA version of this Tutorial.

Sunday, October 28, 2001

— Now you can find us with this URL: www.deathfall.com
— The new tutorial is ready. Advanced Global Illumination.
— PDA version of the web page just added.



http://www.extremeoverclocking.com/

Thurs, Nov 15

Navigation
Main Page
Articles/Reviews
Benchmark Tools
Contact Info
Contests
Downloads
EOC Forums
Mailing List
News Archive
Other Site Links

System Builder Sponsors

Service
Support
Selection
Quality

Latest Articles

November Heat Sink Comparison

Thursday, November 15, 2001

New Items @ Heatsink Factory! - by Jason - Comments (0)

Heatsink Factory has received their first shipment of the new Swiftech MCX462! This is their next generation cooler which fits all AMD socket A/462 C
Swiftech MCX478 and MCX423 for use with the P4. One of the many improvements include a 50% increase in surface area available for heat dissipat

Check Out The Goods @ Heatsink Factory!

Wednesday, November 14, 2001

Cleaning up silver based compounds - by Jason - Comments (0)

Tweakmonster has posted a short article on an exceptionally easy method of removing Silver-based, bastard-to-clean-up thermal pastes.

Read More @ TweakMonster

RivaTuner 2.0 Release Candidate 8 - by Jason - Comments (0)

Guru3D has just finished the latest version of RivaTuner 2.0, Release Candidate 8. RivaTuner is the most powerful tweaking utility for NVIDIA display
98 SE / Windows ME / Windows 2000 / Windows XP. What's new ... This release has a bucket load of changes (about 20 of 'em).

Read More @ Guru3D

All New ATi Radeon 8500 7.63.01 Drivers Tested - by Jason - Comments (0)

Hot Hardware has delievered as promised, they have updated testing and performance numbers with the all new Radeon 8500 drivers from ATi. The
today for public download. They've put them to the test to see what bugs the folks at ATi have squashed and what additional performance gains can

Read More @ Hot Hardware

ExtremeOverclocking.Com

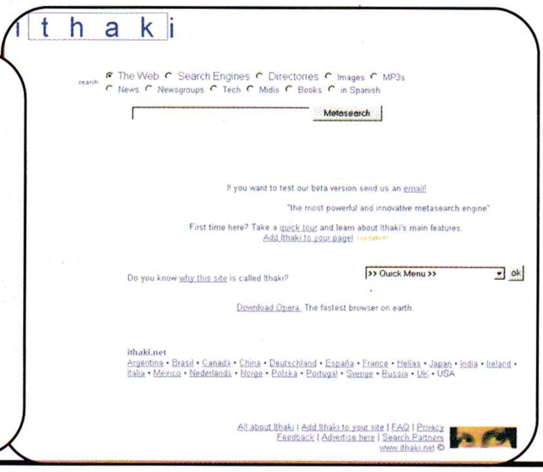
http://www.extremeoverclocking.com

Темата за овърклокинга обикновено се започва с изтърканата фраза "сиромах човек жив дявол", но в този случай просто не може да е така. Иначе как ще обясните защо богатите западняци харчат нерви и пари за овърклокинг само и само да превърнат машината си в звяр на стероиди, който хвърля в тъч 3DMark. ExtremeOverclocking.Com е поредният сайт, който доказва, че компютрите не са това, каквото биха могли да бъдат - куп обяснения и ръководства ще ви осведомят за това как да издуете процесора и видеокартата, как да си охладите машината, какви части да изберете за най-жестоката машина, която бихте могли да си сглобите. Резултатите няма да закъснеят, но имайте в предвид че нито авторите на сайта, нито ние от GW носим отговорност ако след поредното надуване балонът се спука и останете без компютър.

Ithaki.Net

http://ithaki.net

Има избори свещени за обрьгналите сърфисти из хаотичния простор на Интернет пространството - като избора на браузер, на пощенски клиент и сървър, на доставчик. Един от тези избори, колкото и странно да звучи, е изборът на търсачка. Ето да ви дам един пример: в този момент докато пиша тази статия аз използвам Google. Или по-точно, до този момент използвах Google... защото става дума за Ithaki, нова, модерна метатърсачка която рови не само за страници из Интернет, но и за файлове, нюзгрупи, картинки, MP3 файлове, книги, MIDI-та (кой ли би повярвал...), WAP сайтове и много други теми. Лично аз намерих за най-забележителна метатърсачката на MP3-та, която точно информира не само за сайт, но и за размер, така че да не се окаже че любимата ви песен е 200-400 килобайтов откъс. Сайтът е преведен на над 20 езика, като за съжаление българският не е сред тях. Няма да намерите реклами, а интерфейсът, макар и слаб, е доста бърз.



search ● The Web ○ Search Engines ○ Directories ○ Images ○ MP3s
○ News ○ Newsgroups ○ Tech ○ Midis ○ Books ○ in Spanish

If you want to test our beta version send us an email!

"the most powerful and innovative metasearch engine"

First time here? Take a quick tour and learn about Ithaki's main features.
Add Ithaki to your page! updated

Do you know why this site is called Ithaki?

Download Opera. The fastest browser on earth.

ithaki.net
Argentina • Brasil • Canada • China • Deutschland • España • France • Hellas • Japan • India • Ireland • Italia • México • Nederlands • Norge • Polska • Portugal • Sverige • Russia • UK • USA

All about Ithaki | Add Ithaki to your site | FAQ | Privacy
Feedback | Advertise here | Search Partners
www.ithaki.net ©

Здрасти Тролове,

Най-сетне дойде мига!!! Да, вече имам I-net и мога да ви пиша. И така: седя си пред клавиатурата и се чудя как да започна. С няколко предварителни пояснения:

Далечното минало: Workshop-а е само едно от списанията, разказващи за pc игрите в наща мила родина;

По-близкото минало: Workshop-а пропусна да излезе този месец. Какво ли значи това (края на света, разбира се)? Чак сега разбирам, че те са специални - те са личности, а не обикновени писачи на ревюта. Във всяка отделна статия оставят нещо от себе си (поне с такова впечатление съм останал). Това създава духа на нещото наречено WORKSHOP. Освен статиите има още нещо специално, даващо живот на самото списание - редакционната страничка. Мдааа, трябва да им пиша на тези пичове - да знаят колко са добри.

Още по-близкото минало: Този път редакционната е върха.Размазваща. Все едно е писана за мене. Точно аз не винаги си купувам списанието, дори съм пропускал броеве. Трябва веднага да им пиша - не е трудно, от клубче ша стане. Ама аре утре, аре утре...

Да Freeman-е, да... Прав се оказа за нас, мизерните фенове. Дълго време седях и само се възползвах от творчеството ви, без да ви помагам или оказвам подкрепа. Не че сте умрели заради това, аз обаче го чувствам като голяма грешка. Но, знаеш ли какво, аз мисля, че ЩЕ или вече СЪМ ЗАПОЧНАЛ да се поправям - винаги съм чувствал нещото наречено съпричастност и дори обич към WORKSHOP-а, а сега като имам I-net ще съм един от най-активните ви фенове." Ами защо не го показа през годините бе, "ЧУК"? - ще кажеш ти. Не знам - единственото нещо, напомнящо оправдание е "Много съм мързелив", дано ми опростите греховете.

Сега, нещо по-делово:

1.Похвали: Вие сте върха, бля, бля, бля (Знаете си всичко останало:)).

Еeee, добре де, ще ви похваля, че знам колко приятно е да те четкат. Почти винаги трезва преценка за играта, страхотни, емоционални статии, нещо никога недостижимо за другите списания - РЕДАКЦИОННАТА СТРАНИЦА, перфектни рубрики за soft- и hard-ware... (аре стига ви толкоз, да има за после;)).

2.Критики: Това не са критики, а просто коментари. Новата корица Rulezzz. Дизайнът е як. Само че, както каза Stefanov (или някой друг), като слагате за фон на текста нещо цветно всичко изглежда по-добре.

В последния брой, като че ли няма правописни грешки?!? Бравос. Може да съм в грешка, но сякаш сайтът не се обновява много често, а?

Сега ще засегна темата за РПГ (да бе-Ръчен Полеви Гранатомет). Защо чакахте в другите списания да се появят статии и чак тогава RPG-истите в редакцията се развихриха? И дано не го мразите Орлинчо Широв толкова много колкото изглежда. Той е луд фен на RPG-тата и май дори се е виждал с Chappy.

Егати критиката ви трупнах, а?:).

Сори за правописа и подредбата на писмото. Просто не мога да се справя с тоя Notepad:).

Дочетене с много обич (дааа, искам деца от вас)...

MoonWatcher

Тролове значи?

Знаеш ли, понякога е малко неудобно. Като се събудя вечер например, преди да стана, първата ми работа е да се поразкърша малко - щото не е толкоз лесно да се откамени един трол, колкото го описват обикновено - при което съседите винаги изпадат в недомение, от къде се разнася този rool на rocks. Наскоро дори нахълта отряд Ловци на духове със смешните си спиритични прахосмукачки да търси полтъргайст. Добре, че навремето послушах жената да направим банята на фризер, та все пак успях да ги събера вътре. Ще изкараме някак зимата, дето има една дума. Ама аз малко май се поотклоних. Та, след разкършването обикновено събирам чаршафите и изсипвам гипса в специален контейнер. От цялата работа все пак се очертава и по някоя далаверка. Наскоро ми се наложи да си шпакловам апартамента и да ти кажа за ония 3-4 тона гипс дето отидоха (щото нали го знаеш днешното строителство – всичко криво, брате, не е истина - няма една права стена) не дадох и една стотинка. Даже снабдявам и близкия магазин за строителни материали. Абе изкарва се по нещичко, добре ми идва, че то на таз заплата от списанието само не се живее.

Но да оставим темата за моето нерадостно битие и да видим какво има в точките.

Едно – ухааа! Правилно, правилно. Браво – добра преценка и вярна ориентация, далеч ще стигнеш, приятелю. Знаеш кое се пише с главни букви.

Две – ехааа! Правилно, правилно. Бравос…

От къде ти хрумна това за Орлин? Да го мразим? Нее! Много даже го обичаме… с ориз даречем… :-)

Freeman

Мараба пичове (и пички)

...Йи Мъа, Не бръ, Самолиетчито, в пентагона, мъ да, с антракс, мъ да, Бум, муаа, мъ да, камикaзе, мъ да...

Тукъ въ авгханихстханъ връмито и мно' г'рещо! Нищо ас и биез тва съм за америкъ съм са зъпътил. Там шъ са охладя. Трpppp. О, извинете звъни ми радиостанцяъта...

...Йи Мъа, мъ да бре, контри, с Тошито, мъ верно ли, контри шъ има, мъ да, пратете терорягм бре, мъ да, Ама бумбум, мъ да...

Така, просто ми късъха чи ващо "Тоше" ще е в амирикъ с некви контри, мъ то Тошето... Кажети му чао...

АААAaa!!! (кучето ме захапа за бубата)...

Та тъка:

За корицата, хубава е. Липсва ми старата мъ ше я забра'а. Ааа и ако имате проблеми с "sluchaen minuvach", аз и без тва пращам няколко до Пентагончито (F-16) ша прата един за него.

За "satriani" нищо ни моа напра'а. Трppppp...

...Йи Мъа, мъ тъи, останоло, една торбичка, две, ишиий, мъ да бе две аа добре, мъ да, бе F-16, мъ да...

Останало малко антракс, начи и със "satriani" ши ришим проблиемътъ.

По същество: Що не пуснете няколко карти за "pontifex", та да знам как да им строша моста на амерканците. А, Аухамет Али Абдул Ала Хасан са го убили. Е, нищо то ше му Паднат на Хосе. Ааа, за Freeman искам дъ кажа две думи. й ,мно'о си лъжлив бе.Излъгъл си Амерканцити, че са та убили още в края на първия Half-Life (ако си тоя фрийман). Браво, браво. И да знаеш може да ме навестиш да пийнем по една бира "Афгханистханица". Да забием две три Фатми. Да слушаме Dj-Хасан Абдул и да излъжеш американите за една атомно-ядрена дреболия... Трppppp...

...Йи Мъа, мъ да, Ипих казахт, пентагона, Тошето, малиийй, мъ да, Тошето, мъ да...

Аре чао чи то туз Тоше... ШЕ МУ ПАДНЕ НА ХОСЕ!!!

from:[SN]Due_South

P.S.: Изразът "мъ да"означава "да", а не "мъда".

Трppppp........ грхххх.. Муахахахахха. гр...

Ееeeeгати!

Да пукна ако се сещам какво да отговоря…

Freeman

Хай, тролове!

Отдавна не бях клякал да ви пиша, (не се учудвайте, понякога и аз приемам буквално dablle click). Та за какво иде реч... Реч ще дойде и то като лавина, само да не предизвикам стомашни разтройства в редакцинната колегия... С многото псувни , не друго... И не към Вас, опазил ме бог:) С това писъмце , желая да излея мъката си (както и тоновете яд, злоба и всичката отрова сипеща се от устата ми, барабар со жабите, змиите и другите представители на земната сволач). Мисълта ми е за "новия " Civilization... дето и тройка са му турнали в края! На чичко Сид да му окапят ****** , да не му се вдигне никога повече ***, да го оглозгат термити насред половината свят (Цивилизация), дано стадо слонове го помисли за новата бягаща пътечка (2 in 1), докато не заприлича на релефния тапет в къщи, след последната запивка на тълпата смърдящи скунксове, които имам честта да наричам, АВЕРИТЕ и т.н. и т.н. Мога да продължа все в тоя дух докато пръстите ми не се извият на Ь, от блъскане по клавуатурата... Ще си кажете, тоя е превъртял!!!

Е как не бе, братя варвари... как не! "Новата" цивилизация, си е останала баш същата... И графиката си е все тая... Дребните промени, които могат да се забележат и които мога да кажа едно процедено през зъби "добре" , могат да се преброят на пръстите на едната ръка на пиян стругар първи разряд (дано тук Snake, не забележи приликата с едно негово писание:). И тъй като сега имам намерението да псувам, няма да ги споменавам, поради причини , че все още си държа на зъбите, които могат да отидат курбан от стискане... И така... Да започнем с плюенето...

На първо място... СИСТЕМАТА ЗА ВОДЕНЕ НА БОЙНИ ДЕЙСТВИЯ СИ Е ОСТАНАЛА СЪЩАТА КУЦА КОКОШКА, КАКВАТО СИ И БЕШЕ... Нещо повече, вече всичкио живо , по всякакъв начин може да ти строши камбаната, с каквото си поиска... Кажете ми братя и сестри... къде е логиката, току що пръкнал се олигофрен с жалко подобие на лък, завързан със сезал, да ми строши двама рицари Elite, на фул здраве... Или друг случай... пак някакъв такъв жалък педераст да убие трима МУСКЕТАРИ, УКРЕПЕНИ в град със стени, двама от които са Veteran! В тоя паметен момент, моя милост без всякаква жалост и свян отхапа ръба на масата, пред която стоя и неуловимо, за което и е око, движение наритах зверски имащата неблагоразумието да минава набизо, семейна котка! Повече няма да говоря за тва...

На второ място... Прехвалената система за дипломация! Наистина има подобрения, но какъв х*й ти е когато опонентите ти не захапват нищо, виждайки че са по-силни... Тролчета, как ви се струва да предлагам на една чапа(компютърен опонент) две технологий плюс 500 пари, в замяна на мира...и йок...Както се казва "к*р тате баница, кравата излезе мъжка"! Това да се развиваш мирно си остава в хартията на ръководството,в акъла на простаците разработчици и калпавата Civilopedia!!! И да искаш да се развиваш така, просто не става! Защото всичките ти опоненти, усетили, че нямаш достатъчно войска, през трън, през два ти искат технологийте за нищо, и я си им отказал, а са те насмели, со се даскалите и университетите!!! Решението... Ми както беше и във всички останали части от поредицата.... Удри в главата, докато омекнат зъбите!!! Ма и тва не става съвсем да ви кажа!!! Защото ти отиват по дяволите технологийте и благинките дето можеш да ги строиш по градчета и паланки!!! Според мен лично, версията, която искараха Sierra преди две години убива отрочето на чичко Сид (да ослепее на часа, чумичката да го тръшне, ...)

А толкова ми се искаше да изиграя една подобрена Civilization, направо ме сърбяха ръцете! Луд фен съм на поредицата, побъркан, психически неустойчив по темата, но този път Firaksis, направо ни се изсмяха в лицето... Или поне в моето!!! Много желая да видя, вашето мнение по въпроса, както и това на всички, които са имали честта да се вътрят с това заглавие (то си е точно, само заглавие)! Ох, олеква, като си споделиш отровата, змиите и гущерите с някой... Е да сте ми живи и здрави... И корави..нали! Тва от мене... Надявам се не съм ви оставил с погрешни впечатления относно скромната (тва си е чиста лъжа) си особа!!

Транслатор!

Хм, тролове значи?

Абе, да ти призная, неудобно е понякога. Случва се от време на време да се кача в някой асансьор, той да тръгне нагоре, аз да остана долу. Не ги правят вече подовете на асансьорите като едно време. Затуй гледам, по възможност, да се качвам само в товарни. Е, освен ако не ми платят. Има едни тарикатчета тука дето ходят подире ми и ги оправят. Правят пачки момчетата, та спускат по някоя кинта и на бедния Трол.

Излизам оня ден от товарния на ЕПК-то, в което живея и насреща ми некво маце. Хм, не съм го виждал, явно и то не беше мене:

"УАААА! Олеле, чудовище, помощ, помощ…" - знаеш как е, стандартните женски истерии – от мухата слон правят. Неква врата се отваря, мацето се втурва вътре, търсейки въпросната помощ. Жена ми я посреща, усмихва й се окуражително и я пуска в апартамента ни. Въздъхвам, свивам рамене и спокойно се приближавам, докато се събличам жена ми вече излиза от бившата ни баня. Сама. Малко цуни-гуни: "Ах, милото ми зеленокожо мъжленце, пак си се върнал с вечеря, ела да ти почеша люспите…" и прочие, да не ставаме по-натурални от необходимото, че и деца ни четат. Та пада едно яко чесане, тъй да се каже ;-). Проблемът е, че пустите му люспи падат и правят боклук. Ама се оказа далаверка тая работа, да ти кажа. Наскоро в интернет намерих една верига музикални магазини в щатите, на който сега ги продавам. Оказва се, че от тях по-добри перца за китара нямало. Луди кинти струва една тролска люспа сега. И слава богу, щото на една редакторска заплата не се живее, приятелю.

Ама хайде да не те занимавам с неволите си. Та на въпроса – когато разритах Groover за някакъв коментар по писмото ти, тъй като той е запознат с "Цивилазата", а и доколкото успях да преценя колегата доста я хареса таз тъпа игра, той отвърна с една разтеглена прозявка и нещо от рода: "Кай му, че всеки си има вкус" – и продължи да си доспива. Та, това е което аз мога да ти кажа тук. Иначе Groover си е казал неговото в статията. А тя, както и сам можеш да видиш, е повече от възхвалителна… :-(

Freeman

Ебати,

пак не знам кво да напиша за старт.

То с предишното изречение де фЕкто започнах, така че увода свърши. Да преминем към изложението.

За кво всъщност ви пиша, а? О, да бе. За доста неща и, както обикновено, няма да напиша и половината, така че едно съмари тука, за да се подсещам:

1. Носталгия по-миналото, колко ме кефехте преди, а сега не… бла, бла, бла… стардартните работи на позастаряващите ви фенове, не се спичайте.
2. За диска, за филмчетата, за демотата и пр.
3. За soft, hard, group и т.н. пор.., ъъъ –ware.
4. За номера на самолета разбил се в САЩ.

Ми да почнем с 1. Гледам сега един брой от '99 (имате некв йубилей) и сте си изтипосали грозните мутри в редакционно. И сега ми е трудно да си удържам усмивката, след толкова много време ;)))). Ебати :Р. Както и да е, за броя говорех – много ме кефи. Не е с най-великите игри, но си личи, че сте го правели с удоволствие. От новите ви броеве не личи подобно нещо, списанието се е превърнало в работа. За жалост. Предпочитам да се радвам на предишния Workshop и да закъснявате пак с седмица две, отколкото след всеки брой да се чудя защо по дяволите продължавам да си го купувам. Мдааа.

Гледам писмата на феновете, чета топиците във форума обаче и забелязвам, че хората продължават да ви се радват. Няма и следа от нещо подобно, което чувствам аз. Следователно (студент съм по приложна математика 1ви курс нали разбирате) , т.е. => това важи само за мен, => не сте се променили вие, а по-скоро АЗ. За добро или за лошо – не знам. Няма и да разбера, не че ми дреме. Между другото, не се хващай(те) за тва, което написах по-горе – че се чудя защо ви купувам. По-скоро американците ще уловят Бен Ладен, отколкото ще спра да пускам нови 5 лъвчета в прасенцето ви.

2. Нещо не мога да прочета обяснията на демотата и програмите. Мислих си, че трябва да имам плъх със скрол ама си взех и пак не става. Видях, че имате някакъв пач, ама все пак ние не оценяваме пачове, а лаунчери (тука пунктирам някой от вас, Вхиспър май). Та, не си свалих пача де. Не че е болка за умиргане, тоя бъг. Я да видя кво следваше… Ааа, да: Вечният Въпрос – Филмчета или Програми. Аз съм за филмчетата и то с двата крака. А за демотата… най-добре пускайте само демота на готини игри, извинявайте ама кой ще седне да играе тая супер тъпа игра дето симулира танк. Ебати скуката.

3. Е, тука е за програмите. Пуснете един 16-тичен редактор (ако е UltraEdit, ще ми направите голяма услуга). Аз пробвах да го downloadвам ама нещо няма връзка с сървъра. За игрите квото и да кажа, едва ли ще го изпълните. То никой не може да ви накара да играете тъпи игри, естествено (спортни и секви други симулатори примерно). Добра е селекцията според мене. За хардуера – няма кво да кажа. Така или иначе квото ме интересува си го търся и не чакам вас. За другите видове порно, едва ли има кво да обяснявам.

(BTW, знам че няма никакво значение, ама слушам Rotting Christ сега, да ви кажа – велика група бате).

5. това може и да го знаете, ама не пречи да ви кажа де. Q33NY е номера на един от самолетите разбил се в САЩ. Ако го напишете точно така в Word (с главните букви) маркирате текста и изберете фонта да е Wingdings вижте кво става. Не че е смешно, всъщност. Ако не можете да си преведете – лошо, Седларов, лошо. Само ще ви кажа, че последният знак е еврейската звезда.

Ми тва е общо взето.

Чао

Само още нещо – правете списанието КАТО ЗА ВАС. Правете го така, че да ви КЕФИ. Така се роди Workshop. Надявам се да се възроди.

Как се клати туй дърво …

Като убежденията на човек. Днес така, утре инак… какво да отговарям на първата точка, след като ти си си отговорил сам. А освен всичко останало повтаряш едни мои много стари мисли, аз самият казах, че списанието бавно се превръща в работа и си признавам това, но ние успяхме да съхраним част от онзи ентусиазъм . Голяма част. И това е успехът, с който се гордеем, защото и това не е никак малко в шибаната действителност, в която живеем. Няма какво повече да добавя освен това, че винаги сме правили списанието заради нас самите. Това, между прочем, също съм го казвал.

Аз не се надявам списанието да се възроди. Не виждам какво има да се възражда. То просто се промени, евоюлира в някои отношения, в други деградира. Естествен процес! Онова, което беше никога няма да се върне. Всяко начало е уникално и който си мисли, че нещата могат да се запазят такива, каквито са били в началото или се лъже жестоко или просто става свидетел на поредното световно чудо.

Freeman

Здравейте,

Реших да ви драсна няколко реда, за да ви подкрепя в начинанието ви и да си кажа мнението по този въпрос.

Първото нещо, което забелязах, когато взех новото ви отроче беше надписа. Да-а... Списание с характер. Какво друго мога да кажа, освен, че не са много списанията в България, които при такава конкуренция и пазарни условия променят облика си. Да, определено списание с характер, което не се интересува от никакви условности, било то начина, по който ще се издава. Аз ви следя от доста време и това, което забелязвам определено ми харесва. Вие не сте от списанията, които предпочитат сигурното пред неизвестното или различното. Не се задоволявате с постигнатото, а вървите напред. Да, разбира се, че вървите по единствения правилен според вас начин, но по-важното е, че продължавате изобщо. На това място, въпреки, че се смятам за ваш верен фен (или може би точно заради това), бих искал да кажа, че не сте безгрешни. Та кой е очаквал това от вас? Идеята е човек да се поправя и да върви напред. А мисля, че вие вече го доказахте.

И не приемайте думите ми като похвала, защото не са. Това е просто критика, която според мен трябва по-често да чувате.

Да ви кажа мнението си за вас, което така и не успях да направя преди, не бе единствената причина да напиша това писмо. Другата беше по един конкретен повод, който стана наскоро във вашата редакция. Считам, че съм длъжен да ви предупредя, за да няма след това изненади. В малката ви и не много затворена общност се е промъкнал един интригант - Cabal. Също както някои всеизвестни дегустатори на кръв, които не влизат у вас без да ги поканите, така и той се е промъкнал сред вашите редици. Аз не казвам, че сте постъпили погрешно или не с покръстването му за трол, а само се надявам да не се поддавате на конспирациите му и да го държите винаги под око. Пък само времето ще покаже дали тролската му същност, колкото и малка да е тя сега, ще надделее...

П.С.: Е, надявам се да сте ме разбрали правилно, защото думите все пак са просто една условност.

Lopster

P.P.S. Внимание! Тоя предател и неверник, дето ги е писал тия неща, не съм аз. Всъщност става дума за една психически болна и неустойчива личност - Огнян Рангелов (да, точно - братчето на "интриганта"!), който, понеже нямал Internet, пък и компютърът му бил на поправка и т.н, изобщо тънката му мисъл беше върху мен да падне отмъщението. Ама аз съм невинен, да знаете!

BlueCreature

Здрасти ви и на двамата!

На виновния и невинния. Вторият би трябвало да знае прекрасно, че автоматично споделя вината, отговорността и съответно наказанието на първия заради съучастничеството си (явно - слаба обща култура, момчета, твърде слаба…). Хм, бая бири ще трябва да почерпите пичове… Сега сериозно. Чак да не се интересуваме от условностите… не, не бих казал. Не смятам, че подобно нещо е възможно в бизнеса. Но се опитваме да не им обръщаме твърде голямо внимание. И това е, мисля, най-доброто, което изобщо бихме могли да правим. Има неща, с които човек просто е длъжен да се съобразява, друг е въпроса доколко ще се пречупи под натиска им, доколко ще продаде идеалите си. Ние все още сме с достатъчно здрави гръбнаци, за да се притеснява, който и да е от верните фенове.

И в този ред на мисли нека допълня – не, не вървим по единствения правилен според нас път. Вървим по единствения възможен път, който да е и максимално правилен. Чак толкоз идеални не сме. Компромисите са неделима част от битието и рано или късно всеки започва да ги прави. Важна е само чертата, която не си позволява да прекрачи в тях. Колкото до "интриганта" Кабал, благодаря за предупреждението. Ще се погрижим да влезе в тролския път.

Ааам, ти нещо за тролове ли каза?

Хм, тролове значи. Абе да ти призная – неудобно е понякога. Едно ти е все такова кофти в устата, все пясък между зъбите, все нещо хрущи. Един орален дискомфорт те преследва, иначе казано. На всичко отгоре не можеш и се засмя като хората. Ха си се засмял, ха се намерил наблизо някой варварин като Коен, който да зърне диамантния блясък и да ти резне набързо тролската кратуна. В проблемни времена живеем, престъпността е повсеместна.

Е, все пак има си и далаверка, признавам. На всеки 3-4 години някой от старите ми зъби пада и расте нов. Последният път си купих хеликоптера дето съм го паркирал на покрива. Ееех, има Господ, Той всичко вижда, чува молбите ми и знае – на една мизерна редакторска заплата не се живее, просто не се живее…

Freeman

Та... Happy Halloween !!!

Ууух, ето, не беше чак толкова страшно. Досега не се бях престрашавал да ви пиша, но днес все пак е празник. Празник, на който хората се срещат лице в лице със страховете си. Запазете духа на Halloween!!! И няма нужда от маски, достатъчно е малко пиене, една хубава песен .... "In the streets on Halloween The spirits will arise...." мммда, Helloween, доста подходящо за случая, не мислите ли? Ама не са глупави на запад, че го празнуват, а ние кво? По телевизията некъв хор пее комунистически песни!

Утре било ден на будителите... които и да са те... май, че бащата трябва да черпи, щото все той ме буди сутрин. Ей, че се отплеснах. Но за какво го пиша това писмо? Честно казано - не знам, но реших, че просто трябва да го направя точно ДНЕС. Макар че каквото и да ви кажа вече прекалено много други хора ще са ви го казвали преди мен... и все пак ще се опитам да събера мислите си и да напиша нещо смислено.

Като за начало... ами да - вие сте най-доброто българско списание. И не мисля така - знам го. Стилът ви е супер (а моя май го няма, щото все имам тройки по литература) и тестовите ви са много манияшки. Но съзнавам, че няма особен смисъл да пиша похвали, така че ще ви дам няколко препоръки, за да можете да правите едно още по-добро списание. Има едно нещо, за което от много отдавна исках да ви пиша, а и най-вече заради него гледам с известна носталгия на старите ви броеве - расказите с неочакван край. Кой? Кой бе, хора го исмисли това те да бъдат спрени. Очаквам в най-скоро време тези раскази (абе тва със С или със З се пишеше?) пак да намерят място в списанийцето ви. И друго нещо - абе вие да не сте БТА Паралели? Веднага да го махате тва "Списание с характер" от корицата. Знам, че списанието ви е с характер, ама това просто изглежда глупаво там! Иначе новият дизайн си е добре. Дали надписа да е хоризонтален или вертикален? Според мен ще е най-добре на корицата на всеки брой да има по нещо ново и различно. Колкото до емулаторите - супер си е така, но недейте да почвате да пишете за игри за конзоли, защото видяхте колко много фенове изгубиха PC Mania покрай това. Не повтаряйте грешката им!

Ами това е всичко, прия ... така де, не знам защо толкова ви харесва да ви наричат тролове, но - въпрос на вкус, казало кучето и продължило да си ближе задника :)

А, този пингвински шрифт от теста на новия брой... ами разкарайте го. Е, това вече е всичко. До следващия път! Тейк кеър! И запазете духа на Halloween!!!

RazorJack

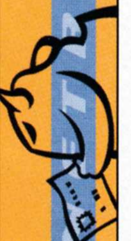
Благодаря!

Ти се чудиш защо ни пишеш, аз се чудя защо ти отговорям и така, чудейки се, се озоваваме на страниците на пощата. Хелоуин е специален ден за мен, приятелю, роден съм на него. Някога намирах в този факт някакво странно тайнство и мистика. Така че благодаря от свое име още веднъж. Актуалният ти въпрос не би съществувал ако четеше редовно списанието. Другата вероятност е просто толкова да ти липсват тези разкази, че да си решил още веднъж да ни ръчнеш във вярната, според теб, посока. Има и трета – да си се чудил, както ти казваш, за какво изобщо да пишеш и си се хванал за първата тема, която ти е хрумнала. Е, не, не се сърди – зная, че понякога човек има нужда да каже нещо, макар и сам да не знае какво или защо. Ето и аз самият сега правя точно това – приказвам абсолютни глупости и сам не знам защо. Ще отговоря на въпроса ти така, както съм го правил толкова пъти вече. Разказаите отсъстват поради недостатъчния интерес към тях и заради, бездруго, прекалената за подобен род списание литературност. Може би ще се завърнат един ден. Ще видим. С останалите ти препоръки ще се опитаме (поне засега) да се съобразим :-). Ще пазим духа, не знам дали е точно хелоуинския, но някакъв наш си – ще пазим. И накрая – хм, всъщност ние не предпочитаме да ни наричат тролове, просто някак неусетно хората свикна…

Я, ама ти тролове ли каза?

Хм, тролове значи? Абе, да ти призная, неудобничко е понякога… :-)

Freeman



Yo people,

Respect, както се казваше в една песен. Та да преминем на респекта.

Труда и усилията на човек са нещо, което трябва да се уважава. Ето защо всяка критика или похвала към чуждия труд е просто проява на лицемерие. Аз не бих могъл да ви казвам какви сте и какви трябва да бъдете, а просто да споделя с вас наблюденията си върху "нещото" /списанието/, което сте сътворили... Няма да ви хваля или критикувам, а просто ще споделям с вас това, което ми е направило впечатление, пък вие го възприемайте както искате.

Първо искам и аз да си кажа мнението по нашумялата тема за корицата на списанието и за нейния нов облик. Радва ме факта, че търсите промяната, както Freeman изтъква на едно-две места в новия брой. Критикуват ви за новото разположение на надписа, Workshop, е да ама според мене не е в тва проблема, искате си го да е хоризонтално разположен, ми хуу, така да бъде, на мене не ми пречи ако ще и дъгообразно да го пернете, обаче самия надпис нещо много простоват, бели букви с обикновен шрифт, ми ако си ви харесва добре, аз лично няма да спра да ви купувам заради един надпис, но все пак можеше да е малко по-маниашки.

Второ за правописните грешки, е не разбирам къв им е проблема на тея дето ви прават забележки на тази тема, ама не разбирам и на вас къв ви е проблема, бе вие за Flex Type и за Spell Check на български не сте ли чували?! Ай стига толкова за правописа, че и без тва се измъчих с тая кирилица, ама нали на Freeman-а все кирилица му е в устата, кирилица, та кирилица, та си викам, дай да им напиша аз едно писмо на кирилица, пък току виж го публикували. Не, тва не е намек, а си е чиста заповед, щот иначе ще взема едни авери и ще дойдем да ви сринем редакцийката ;) Като видите отдолу кой го е писал тва писмо, няма де се чудите що ви пиша тея глупости, просто гледам да не изневерявам на имиджа си. Ах, имидж, имидж, мръсна дума... как да е, да си продължа с набл... бе къде е шибаното Ю, а да ето го, та да си продължа с наблюденията значи.

Трето, две думи и за Groover, тва е човече, писано ти е все да си на трето място, познай след кого :) Та за Groover значи, ми направо ме разби тоя човек в брой 8 или 31, или там както го водите, е и преди бях чел добри статии от него, ама като цяло ми се виждаше скучен, стилът му на писане де. Обаче в предпоследния брой имаше такива негови статии дето ги четох по два пъти, просто велик, тоя човек се възроди или просто досега не сте му давали възможности за изява. Предполагам, че и в новия брой се е изявил, но да си призная, още не съм чел статиите освен тези в "От ръка на ръка";) щото си взех бройчето едва днес. Ми не ми остава нищо друго освен да му пожелая да продължава все така.

Четвърто, винаги има и четвърто, дразни ме факта, че след /или преди/ част от статиите не фигурира името /ника/ на автора им, е просто ме дразни, искам да знам кой какво е писал... тва не е критика ей, просто споделям впечатленията си... Сега като се замисля, тва наблюдение май се отнася само за статиите с превюта.

Never mind.

Пето... бе къде се изгуби Whisper, да не е умрял?!

Уупс, сори за тъпия въпрос, току що видях, че той е авторът на статията за Throne of Darkness, хе, че кой друг. ;)

Шесто, бе май имаше и шесто...а да, Freeman-е, добре си му се изрепчил, в рубриката писма, на тоя нещастник дето ви обвинява в комерсиализам, Nasrani май му беше ник-а.

Седмо, ебаам се ве, няма седмо, Господ на седмия ден е решил да почива, за тва ще поспра и аз, ние с него сме рода разбираш ли, той е баща на брата на брат ми и за тва мноо се имаме с пича.

Не Freeman-е, тва писмо не е вдъхновено от последната ти редакционна страничка, просто така се получи.

Айде със здраве пичове и нали помните Join or Die, за съжаление, на много хора им се замаяха главите от това, че са членове на GW Clan-а и забравиха нашия девиз. Вече даже се опитват да въведат изисквания за новите членове, ми хуу, ама ще трябва да сменим логото на "Try to Join and Die". Дотам я докарахме, българщината си е българщина и където я има съвместните усилия и взаимопомощ не виреят. Останете си със здраве и продължавайте все така да ни радвате.

Искренно Ваш

CallMeSnake

Хе-хе,

Yo, копеле! Къде се губиш бе, ман?…

Хайде стига съм се правил на негър. Здрасти, приятелю – радвам се, че отново си на линия - много взеха да ми липсват хапливите ти забележчици :-). Така, набързо, да взема да ти отговоря, че мястото не стига:

По отношение на корицата, както виждаш, се опитахме да си вземем някаква поука и сега се пробваме с текстуриран надпис. Грешките са стара и коментирана тема. Както може би забелязваш, напоследък (визирам последните два броя) те доста понамаляха. Ако продължим да се ползваме и в бъдеще от помощта на новата ни помощничка и завидните й познания в областта на граматиката (хехе, здрасти Веси), току виж тенденцията се запази. Groover няма какво да го коментираме, така че го подминаваме като малка гар… СТОП!!! Хеех, абе как ще подминеш Groover бе, ми че то няма достатъчно широк път, на който да застане и да можеш да го заобиколиш. Не, той е нашта гордост, мога да говоря с векове за него, но няма как да го направя, и затова просто ще кажа: Да, аз, всички мои колеги – ние, сме дълбоко и искрено признателни на съдбата, че ни е дала възможността да се докоснем до таланта и гениалността му! Наздраве!

Вече и четвъртото няма да те дразни, приятелю. На петото си отговори сам. Шестото няма да го коментирам и то кажи-речи няма за какво повече да лафим. Освен да ти кажа, че писмото ти много ме зарадва и да ти благодаря от сърце за него. До скоро виждане!

Freeman

Здравейте!

1) Groover, благодаря ти за чудесната статия за Project Eden. Разбираш го ти този жанр. Бих искала само да разкажа нещо труднонаучаемо. Амбър (киборгът) всъщност е жена, която е била обезобразена и осакатена и затова е решила да стане киборг в UPA! Project-а е игра, с наистина забележителни женски персонажи. По нет-а пише и за оръжие, с което се вселяваш във враговете (като в Messiah!) И още... хайде да не прекалявам. Просто, благодаря ти, може и да запалиш някой по жанра.

2) Freeman-е, тъй като си шеф, хайде да понамалите вулгарностите, а? Все пак на корицата пише "игри и мултимедия", а не "простотии". Да бе, знам, много е весело, ама до време.

А по повод на сблъсъка ти с Red Faction, да споделя нещо любопитно. Никога не съм играла на first person shooter, и твърдо реших да поправя пропуска. Като начало, преди месеци, си пуснах демото на Red Faction. След няколко крачки из нивото ме обзе странното усещане, че това съм го играла хиляди пъти, че съм го виждала хиляди пъти... и това усещане у човек, който никога не е хващал shooter... :)

Това е. За пореден път показвате, че наистина вниквате в игрите, за които пишете. Чудя се само дали работата като reviwer не амортизира чистата радост от някое заглавие... Но това са рисковете на професията, предполагам.

Желая на целия ви екип здраве (това е важно!), а на Freeman - и по-малко депресия. Чао!

Наталия Узунова

Здравей,

Ще започна отзад напред. Трогнати сме от пожеланието, благодарим.

Благодаря ти и за личното пожелание, макар депресиите да не са ми проблем. Това, което на мен ми се случва са разни моментни сдухвания, които най-често се появяват точно около приключване на броевете.

Не успявам да разбера и какво се опитваш да кажеш, за експириънса си с Red Faction. Дали не би трябвало да го тълкувам по начин, че така добре пишем и обясняваме игрите в статиите си, че ти - с какъвто и да е 3D Shooter да се захванеш - все ще имаш споменатото от теб чувство (Btw, не се възгордявай чак толкоз – това са най-елементарните игри – аз затова само за тях пиша ;-)).

За простотиите – хм, не съм чак такъв шеф. Тук, при нас, "цензура" е малко мръсна дума, а ти, никъде така и не споменаваш,

Freeman

ЗАЩО ДА НЕ СЕ ЗАБАВЛЯВАТЕ?

ДОКАТО НЯКОЙ ДРУГ РЕШАВА
ПРОБЛЕМИТЕ ВИ ВМЕСТО ВАС

АБОНАМЕНТНА ПОДДРЪЖКА
НА КОМПЮТРИ

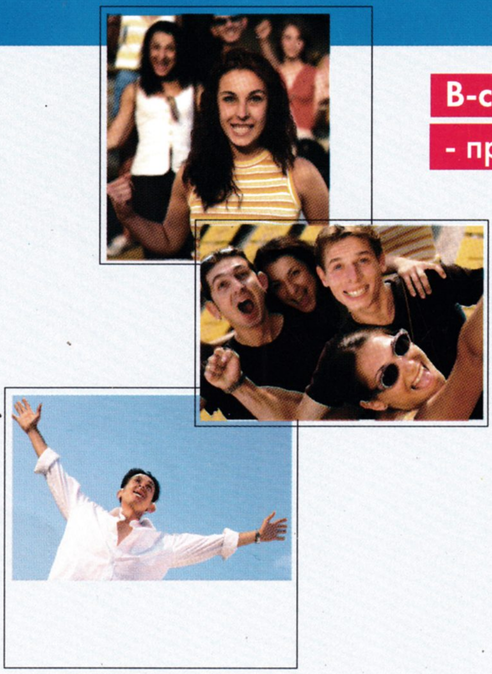
За контакти:

Адрес: ул. "Ген. Гурко" N34
Телефони:
980-72-45
088/784-986

Ние предлагаме:

5 годишен опит
24-часова поддръжка
7 дни седмично
Спешно реагиране до 1 час

Страхотна
новина!



B-connect

- предплатената мобилна комуникация от *GloBul*

b-connect
връзка с твоя свят

Най-после нещо съвсем различно в мобилните комуникации!

ЗАБРАВИ ЗА:
- договори
- сметки
- месечни такси

ПОЛУЧАВАШ:
- ✓ 12 месеца активност
- ✓ Кратки текстови съобщения (SMS)
- ✓ Идентификация на повикванията (CLIP)
- ✓ Гласова поща, ... а също
- ✓ **Много изгодни цени и унифицирана тарифа без пикови часови зони**

За всеки, който желае да ползва предимствата на мобилните комуникации, ***GloBul*** създаде новата предплатена мобилна комуникация с карта **B-connect**.

B-connect - твоята мобилна връзка от *GloBul* !

GloBul *общувай свободно*